# PC PLAYER

ÜBER 30 SPIELETESTS!

Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent 6/2000 Juni DM 7,90

www.pcplayer.de

S 60,- · SFR 7,90 · LFR 190,- HFL 9,90 · LIT 10.000,- · bfr 200,- DR 1.700,- · pta 900,-

ÜBER 30 TESTS
- Starlancer
- Rally Masters
- Starship Soldiers
- Shogun Total War
- F1 2000
- Lemmings Revolution
- Rollcage 2
- Allegiance

EXKLUSIV
- James Bond: The World is not enough
- SimCity 3000 Unlimited
- Tribes 2
- Max Payne

# DIABLO 2

Schlaflos im battle.net: Die erste spielbare Version

WAHNSINN! PREISE IM WERT VON ÜBER 30 000 DM TOPGEWINN! DER DESIGNER-KÄFER



JUBILÄUMS-VERLOSUNG ZUR 90. AUSGABE REISEN NACH ÄGYPTEN, LA UND VIELES MEHR ...

WELTEXKLUSIV!!!

# ULTIMA ONLINE 2

Das erste Rollenspiel der zweiten Generation




B 90862 E

MEGAPOSTER: DIE KOMPLETTE SPIELE-HISTORIE

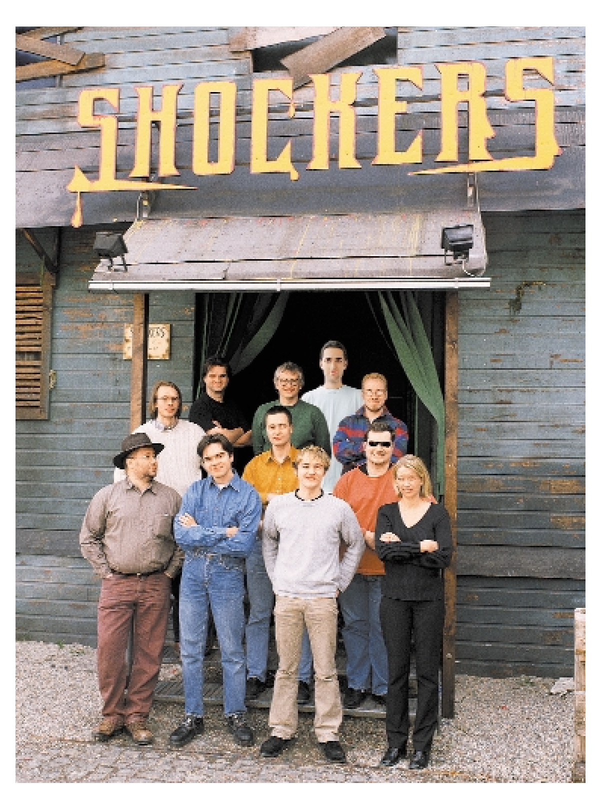
# Wartezeiten

Was gestern noch wie ein Traum schien, wurde dieser Tage Wirklichkeit: Die erste spielbare Version von **Diablo 2** trudelte in der PC-Player-Redaktion ein. Der Action-Rollenspiel-Hammer sollte eigentlich schon im letzten Jahrtausend kommen, wurde dann aber unzählige Male verschoben. Aber Wartezeiten habe auch ihr Gutes, denn besser die Hersteller liefern ein verspätetes, aber eben auch (zumindest weitgehend) fehlerfreies Produkt ab, als den Spieler zum unfreiwilligen Beta-Tester zu ernennen. Eine Unsitte, die leider immer mehr um sich greift. Jüngste Beispiele: **Ultima 9: Ascension** oder **Earth 2150**. Und wenn dieser Trend anhält, werden wir unsere Begleit-CDs eines nicht allzu fernen Tages mit Patches geradezu vollkleistern müssen – und darauf können wir alle sicherlich gern verzichten.

Damit sind wir auch schon fast beim Thema, denn diese Ausgabe steht ganz **im Zeichen der Rollenspiele**. Viele Hersteller, die bislang mit dem lange daniederliegenden Genre so viel am Hut hatten wie »Kultstar« Zlatko mit Shakespeare, zeigen plötzlich reges Interesse an Rollenspielen, während angestaubte oder längst verschollen geglaubte Serien wie etwa »Pool of Radiance«, »Wizardry« oder »Might & Magic« bald wie ein Phönix aus der Asche steigen. Und im Internet fordert demnächst das mächtige **Ultima Online 2** den kommenden Platzhirsch »Diablo 2« zum Kampf um die Spielergunst heraus. Im Rahmen eines umfassenden Specials informieren wir Sie ab Seite 78 über die am meisten Spaß versprechenden Rollenspiele – und sollte sich Ihr persönlicher Favorit um das eine oder andere Jahr verspäten, dann wollen wir einfach mal wohlwollend annehmen, dass die Zusatzzeit der Fehlersuche zugute kommt.

Zum Schluss noch eine Meldung aus der statistischen Abteilung: Mit diesem Heft halten Sie die **90. Ausgabe der PC Player** in Ihren Händen. Da wollten wir uns nicht lumpen lassen und präsentieren Ihnen als kleines Jubiläumsgeschenk ein großes Poster von geradezu wissenschaftlichem Nährwert: Eine geschlagene Woche lang musste die geplagte PC-Player-Redaktion Überstunden schieben, um den **Stammbaum der Spielegeschichte** auf die Beine zu stellen. Dort haben wir die rund 1000 wegweisendsten Spiele aller Zeiten einkartographiert. Bedanken wollen wir uns an dieser Stelle auch bei vielen Herstellern, die sich an unserem Jubiläum beteiligten und in diversen Verlosungen über 160 originelle Preise springen ließen. Wollten Sie schon immer mal nach Ägypten oder nach Los Angeles reisen, einen Airbrush-PC oder gar einen Original-VW-Käfer gewinnen?

Na denn –
viel Glück!
Ihr PC-Player-Team



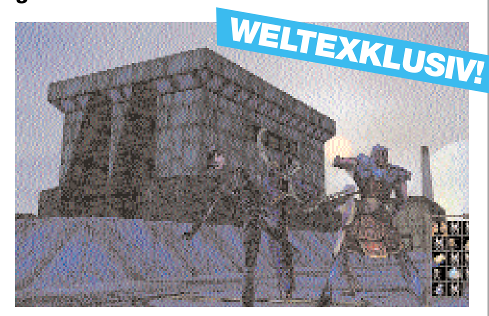

**Hinten (v.l.n.r.): Henrik Fisch, Manfred Duy, Roland Austinat, Stefan Seidel; Mitte (v.l.n.r.): Udo Hoffmann, Thomas Werner, Martin Schnelle; Vorn (v.l.n.r.): Joe Nettelbeck, Damian Knaus, Jochen Rist, Steffi Kußeler.**

**TEUFLISCH GUT**



**Endlich ist die Battle.net-Beta da! Lesen Sie, welche Erfahrungen wir mit Diablo 2 gemacht haben.** **Seite 98**

**WELTEXKLUSIV!**



**Exklusive Infos über Ultima Online 2 bieten wir Ihnen auf** **Seite 70**

**ACTION IM ALL**



**Unser Spiel des Monats: Aber wie gut ist Starlancer wirklich? Der Frontbericht steht auf** **Seite 120**

**EPOCHAL**




**Ja, gibt's denn das? Die 1000 wichtigsten Spiele aller Zeiten als heraustrennbares Poster – nur in der PC Player!**




**PC Player gehört zur internationalen PC-Gamer-Familie des Future Networks – einem der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.**




**Deutschland • USA • England • Frankreich • Italien • Holland**

# PC PLAYER Inhalt

Ausgabe 6 ■ Juni 2000

TITELSTORY





## NEWS



## PREVIEWS



## RUBRIKEN



## SPECIAL




**70 Ultima Online 2**

Weltexklusiv zeigen wir Ihnen schon heute, wie Origin sich die Zukunft des erfolgreichen Online-Rollenspiels vorstellt.

## SPIELE-TESTS



## SPECIALS



## HARDWARE



**GeForce 2 GTS:** die neue 3D-Referenz? 174

# 217 Player's Guide

32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen





# CD-Inhalt

**Diesen Monat haben wir für Sie ein exklusives Demo von »Enemy Engaged: Comanche vs Hokum« auf die CD gepackt. Mit von der Partie sind natürlich wieder die neuesten Patches, weitere Demos, wichtige Tools und ein Haufen Videos. Von »Diablo 2« zeigen wir Ihnen sowohl ein Preview-Video als auch den offiziellen Vorspann.**

### CD-ROM-SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.

Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

**cdrom@pcplayer.de**

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

**Future Verlag GmbH**
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 6/2000,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München




## INHALT CD A

### Exklusiv-Demo
(Befindet sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Enemy Engaged: Comanche vs Hokum

### Demos
(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Rally Masters
- Star Wars: Force Commander (deutsch)
- Tachyon – The Fringe (neue Demo)

### Videos
(Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
- Multimedia Leserbriefe
- Outtakes der Leserbriefe
- Testplayer: Need for Speed Porsche
- Preview-Player: Diablo 2 battle.net
- Preview-Player: Arcatera
- Video: Simon 3D
- Video: Alone in the Dark 4

### Patches
(Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
- Catan – die erste Insel V1.040
- Close Combat 4 V4.02
- Final Fantasy 8 – GeForce-Patch
- Jane's F/18 V1.01F
- Messiah V0.1
- Nox V1.1 (deutsch)
- Revenant V1.21
- Dark Project 2: The Metal Age V1.18

### PC Player Datenbank
(Befindet sich im Verzeichnis \DATA\SERVICE\)
- Alle Spieletests seit der Erstausgabe

## INHALT CD B

### Demos
(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Earth 2150 (neue Demo)
- Thandor
- Time Machine
- Trophy Bass 4
- Verkehrsgigant

### Video
(Befindet sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
- Diablo-2-Vorspann (in hoher Qualität!)

### Patches
(Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
- Force Commander V1.1
- Heroes of Might and Magic 3 V1.3
- Heroes of Might and Magic 3 : Armageddons's Blade V2.1
- Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death V3.1
- Homeworld V1.05 (US-Version)
- Need for Speed: High Stakes V4.43
- Rally Championship 2000 V5.29.0
- Siedler 3 ab V1.38 auf V1.59
- Siedler 3 ab V1.50 auf V1.59
- Sims, The
- Unreal Tournament 413
- Unreal Tournament Bonus-Pack

### Tools (Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)
- DirectX 7.0a (deutsch)
- Windows Media Player 6.4 (deutsch)

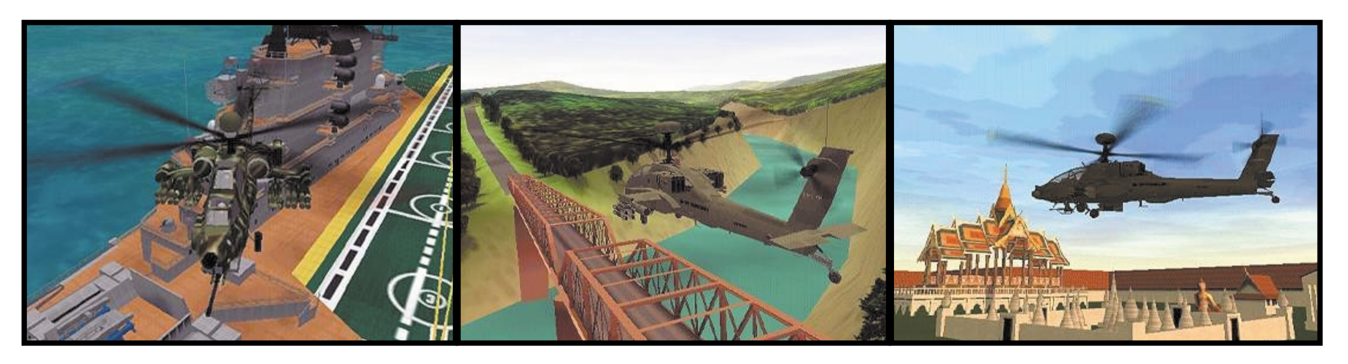
### Digital (Befindet sich im Verzeichnis \DATA\PDF\)
- Das komplette Heft 5/2000 als PDF-Datei
- Adobe Acrobat Reader

EXKLUSIV-DEMO

# ENEMY ENGAGED: COMACHE VS. HOKUM

Drehen Sie exklusiv bei uns eine Runde mit der nagelneuen Simulation von Empire Interactive. Für den Freiflug in den Hubschraubern RAH-66 Comanche oder im KA-52 Hokum B können Sie mehrere Tageszeiten und unterschiedliche Wetterbedingungen wählen. Unter denen schlagen Sie sich mit feindlichen Hubschraubern oder Panzern herum. Schwierigkeitsgrad und Realismus lassen sich im Optionmenu beliebig verändern. Eine ausführliche Beschreibung und eine Schablone mit der Hot-Key-Belegung finden Sie als Akrobat-Datei im Installationsverzeichnis. Besitzer einer GeForce-Karte dürfen sich außerdem über Transform&Lightning-Unterstützung freuen.

- **Genre:** Simulation
- **Hersteller:** Razorworks/Empire Interactive
- **Erfordert:** Pentium/200, 32MByte RAM, Windows 95/98
- **Benötigter Festplattenplatz:** 125 MByte, auf CD-A





## TOP-DEMO: STAR WARS: FORCE COMMANDER

**Betrachten Sie die Star-Wars-Welt mal von der dunklen Seite der Macht. Nach dem Vorspann haben Sie die Aufgabe, ein feindliches Rechenzentrum der Rebellen einzunehmen. Force Commander gleicht seine schlichte Grafik durch den enormen Spielspaß wieder aus.**

- **Genre:** Echtzeit-Strategie ■ **Hersteller:** LucasArts/THQ
- **Erfordert:** PentiumII/266, 64MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
- **Benötigter Festplattenplatz:** 112 MByte, auf CD-A

## TOP-DEMO: DER VERKEHRSGIGANT

**Aufbau-Strategie der anderen Art: Sie dürfen zwar keine Gebäude errichten, haben dafür aber die Aufgabe, in Ihrer Stadt ein funktionierendes Nahverkehrsnetz auf die Beine zu stellen. Sobald Sie es geschafft haben, bevölkerungsstarke Gebiete abzudecken, klingelt auch schon die Kasse und neue Schwierigkeiten wie Busstaus tauchen auf. Ganze sechs Städte haben die Hersteller in diese Demo gepackt.**

- **Genre:** Strategie ■ **Hersteller:** JoWood Productions/Infogrames
- **Erfordert:** Pentium/233, 64 MByte, Windows 95/98
- **Benötigter Festplattenplatz:** Festplattenplatz: 131 MByte, auf CD-B




## RALLY MASTERS

**Auf zwei Strecken, unter anderem einer eisigen Winterlandschaft, kämpfen Sie sich mit Ihrem Renner an die Spitze.**

■ **Genre:** Rennspiel ■ **Hersteller:** Infogrames
■ **Erfordert:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** Festplattenplatz: 24 MByte, auf CD-A



## TACHYON – THE FRINGE (NEUE DEMO)

**In der neuen Demo der Weltraumsimulation spielen Sie entweder eine Single- oder Multiplayer-Mission.**

■ **Genre:** SF-Simulation ■ **Hersteller:** Novalogic
■ **Erfordert:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 87 MByte, auf CD-A




## EARTH 2150 CHALLENGE

**Topwares Strategietitel erschien jüngst in einer neuen Version. In der jetzigen Demo spielen Sie drei Missionen.**

■ **Genre:** Echtzeit-Strategie ■ **Hersteller:** Topware Interactive
■ **Erfordert:** Pentium/166, 16 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 92 MByte, auf CD-B



## TIME MACHINE

**Kleine Zeitreise gefällig? Erkunden Sie einen Teil des ungewöhnlichen 3D-Adventures**

■ **Genre:** Adventure ■ **Hersteller:** Cryo Interactive
■ **Erfordert:** Pentium/233, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 117 MByte, auf CD-B



## THANDOR

**Spielen Sie zwei Mehrspieler-Karten des Echtzeit-Strategiespiels aus deutschen Landen.**

■ **Genre:** Echtzeit-Strategie ■ **Hersteller:** Innonics
■ **Erfordert:** Pentium/266, 64 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 28 MByte, auf CD-B




## TROPHY BASS 4

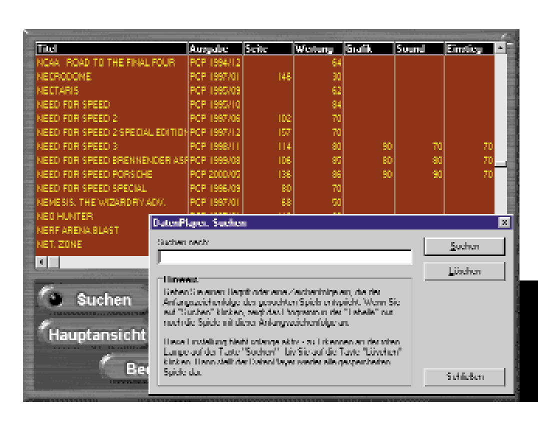
**Auf zwei verschiedenen Seen beweisen Sie in einem begrenzten Areal Ihre Anglerkünste.**

■ **Genre:** Sportspiel ■ **Hersteller:** Sierra/Havas Interactive
■ **Erfordert:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 22 MByte, auf CD-B

# PC PLAYER Datenbank

Alle Spieletests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der B-CD. Mit Hilfe der Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen.

Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus.




**Die PC-Player-Datenbank zeigt die wichtigsten Infos und ein Bild des Spieles.**




**Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele in Tabellenform dargestellt.**

# VIDEO-CLIPS

Sämtliche Videos auf der CD-A liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.

Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der A-CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert.

## MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Hilfe, die Korega-Tubbies sind los. Was für einen Schwachsinn die nervigen Halbdebilen anrichten, sehen Sie diesen Monat in den Multimedia Leserbriefen. Außerdem erfahren Sie, welch schwierige Überredungskünste notwendig waren, um unser neues Redakteursmitglied Joe dazu zu bewegen, bei der PC Player zu arbeiten. Übrigens sitzt auf Stefans Platz seit neuestem ein höchst bizarres Wesen ...









# Letzte Meldungen

## KURZ NOTIERT

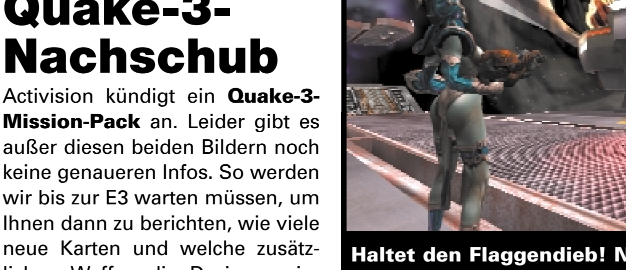
■ Eidos und Entwickler Overmax Studios arbeiten an einer Umsetzung des mittelalterlichen Romans **Three Kingdoms**. Das chinesische Literaturstück wurde auch schon von Koei versoftet.
■ Angeblich bastelt Trenor Entertainment an einem Spiel zum 80er-Film **Der dunkle Kristall**.
■ LucasArts zeigt im Mai auf der E3 **Monkey Island 4** auf der Grim-Fandango-Engine.
■ Monte Christo Multimedia arbeitet an **Wall Street Trader 2001**.
■ Team 17 züchtet neue Helminthen: **Worms World Edition** soll bald den PC unsicher machen.
■ **Soldier of Fortune 2** ist in der Entwicklung.
■ Beim nächsten größeren Update zu **Half-Life** will Valve Software das Multiplayer-Add-on **Counterstrike** mitliefern.



**So sieht also Capture-the-flag aus. Achten Sie auf die Fahne und den Detailgrad der Polygonmodelle der Figuren.**

## Quake-3-Nachschub

Activision kündigt ein **Quake-3-Mission-Pack** an. Leider gibt es außer diesen beiden Bildern noch keine genaueren Infos. So werden wir bis zur E3 warten müssen, um Ihnen dann zu berichten, wie viele neue Karten und welche zusätzlichen Waffen die Designer einbauen und ob es weitere Solospieler-Modus geben wird.



**Haltet den Flaggendieb! Neue, sehr große Polygon-Objekte verzieren die Kampf-Arenen.**

## GEWONNEN MIT APRIL

Unser Wettbewerb zu »The Longest Journey« aus der Ausgabe PC Player 4/2000 ist zu Ende und Sie sind sicher schon ganz gespannt, ob Sie zu den Gewinnern gehören. Nun, hier sind die Sieger:

Nach Norwegen fährt **Christoph Unkelbach, Darmstadt.**

Ein Abendessen mit April-Modell Katja Koopmann genießt **Markus Meile, Kulmbach.**

Ein Spiel »The Longest Journey« inklusive der Maxi-CD »The Balance« von April erhalten: **Thorsten Heine, Berlin, Ronny Schulz, Guben und Renate Bülow, Berlin.**

Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch!



**Wo mag diese Seilbahn hinführen?**

## WOLFENSTEIN LEBT!

Erste Bilder zu **Return to Castle Wolfenstein** liegen vor. Gray Matter Interactive benutzt die »Quake 3«-Engine, um das vierte Spiel der Serie in Szene zu setzen. Auch hier erwarten wir weitere Informationen zur E3, zumindest scheint es nicht mehr völlig abwegig, dass eine stark überarbeitete Version in Deutschland auf den Markt kommt. Großes Rätselraten herrscht im Moment noch wegen der Level, sicher scheint aber, dass es ein Gefangenen-Lager geben wird.



**Hier ist wohl schon lange niemand mehr gewesen.**

## EA gewinnt Rechtsstreit gegen Topware

Der von **Topware** eingeleitete Rechtsstreit gegen **Electronic Arts** wegen Industriespionage wurde laut EA vom Landgericht Aachen abgewiesen. Topware hatte behauptet, Electronic Arts hätte Insider-Informationen aus den Verhandlungen zur Compilation »Gold Games 3« benutzt, um seinerseits die Spiele-Zusammenstellung »Play the Games« herauszubringen.

## Kolonisierung mit Schwierigkeiten

Typischer Fall von Besitzneid: Kaum haben die Auswanderer des Schiffes XG5 eine neue Heimat gefunden, kommen schon böse Außerirdische und wollen den schönen Planeten **Aquarius** für sich annektieren. Noch dieses Jahr übernehmen Sie in diesem »Battlezone«-ähnlichen Mix aus Strategie und Action die Kontrolle. Entwickler Jack in the Box scheint der Misserfolg der bisherigen Genre-Vertreter nicht zu schrecken, sondern baut stattdessen jede Menge grafischer Gimmicks wie hochauflösende Texturen und dynamische Lichteffekte ein.



**Eine vernünftige Basis gehört natürlich zu jedem Action-Strategie-Mix.**



**Auch mit Fluggeräten greifen Sie in die Kämpfe ein.**

# Letzte Meldungen

## KURZ NOTIERT

- Zusammen mit Zombie Studios (»Spec Ops«) werkelt Red Storm Entertainment an **Rainbow Six: Covert Operations**, einer Multimedia-CD zum Thema Terroristen-Bekämpfung.
- **Ron Gilbert** verlässt Humongous Entertainment.
- Havas Interactive kauft den Onlinespiel-Anbieter **Prize Central**.
- **Warbirds 3.0** ist für den nächsten Monat angekündigt und soll frischen Wind ins Online-Flugsimulations-Genre bringen.
- Impressions hat die Entwicklung an **Civil War General 3** eingestellt.
- **Outcast 2** befindet sich mittlerweile in der Entwicklung.
- Und last but not least: Ion Storm hat die N64-Version von **Daikatana** veröffentlicht. Es besteht also Hoffnung für einen PC-Release.

## Online-Kampf

Entwickler Hi-Tech Creations, bestehend aus ehemaligen Interactive-Magic-Mitarbeitern, lädt zum Online-Kampf. In **Aces High** fliegen Sie einen Haufen bekannter Jäger und Bomber aus dem Zweiten Weltkrieg, fahren Panzer oder steuern ein Kriegsschiff. Der Spaß hat seinen Preis: Nach einer zweiwöchigen Trial-Periode müssen Sie pro Monat knapp 30 Dollar bezahlen.



Auch die Hawker Typhoon steht im Hangar (oder fliegt und wirft Bomben).

## NOCH MEHR GEWINNER

Auch die Leserumfrage aus der Ausgabe PC Player 4/2000 ist beendet. Und Gewinner haben wir auch.

Jeweils einen Samsung-Monitor vom Typ SyncMaster 950p haben gewonnen: **Benjamin Hoeke, Xanten, Wolfgang Henning, Wallsbüll und Helmut Link, Fristingen.**

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit den 19-Zöllern!

## Krieg auf der Autobahn

Wer hat sich das noch nicht gewünscht? Mitten im dicksten Stau stehen und dann die störenden Verkehrsteilnehmer mit großkalibrigen Kanonen von der Straße putzen ... das wäre was. In **Road Wars** reagieren Sie derartige Aggressionen zumindest virtuell ab, zwölf digitale Alter Egos stehen bereit, um mit Ihnen über genauso viele Rennkurse zu brettern. Mit dem dadurch verdienten Geld kaufen Sie neue Autos und vor allen Dingen Waffen.



Auch durch Tunnels führen Sie die zwölf Strecken.

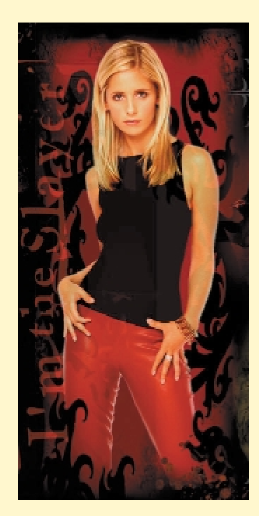
## ACTION IM PAZIFIK

Es geschehen Zeichen und Wunder: Es kommen doch noch Flug-Simulationen in die Geschäfte! Im Sommer werden Sie **Pacific Warriors** in den Auslagen der PC-Spielegeschäfte bestaunen können. Na gut, es sieht doch eher nach einem Action-Spiel aus. In 25 Leveln kämpfen Sie mit drei verschiedenen Fliegern, darunter ein Wasserflugzeug und die legendäre Knickflügel-Corsair, gegen die Japaner. Mit Ihren primären (Maschinengewehre) und sekundären (Bomben, Raketen und Torpedos) Waffen ärgern Sie die Soldaten, Flugzeuge und Kriegsschiffe aus dem Reich der aufgehenden Sonne.




Was so ein kleiner Flieger nicht doch für ein großes Feuerwerk veranstalten kann!

## Vampirjagd mit Jägerin Buffy



Wer kann schon ahnen, dass ein 16-jähriges Mädchen auf dem Schlund der Hölle wohnt und dazu auserwählt ist, das Dasein der örtlichen Vampire möglichst unangenehm zu gestalten? Außer am PC dürfen auch PlayStation- und Dreamcast-Besitzer mit der hübschen Blondine auf Vampirjagd gehen. Wie in der Fernsehserie kämpfen Sie mit Händen, Füßen und natürlich angespitzten Eichenpfählen. Schon bald rechnen wir mit einem Testmuster.



Nimm das, Du mieser Vampir! Buffy bei ihrer Lieblingsbeschäftigung.

## KICKEN MIT EA

Und noch eine Fußballerei: Mit der »FIFA 2000«-Engine setzt Electronic Arts die Euro-2000-Lizenz um. In den Original-Stadien in Holland und Belgien spielen Sie hier Qualifikation samt Wettbewerb nach.



Durch vernünftiges Dribbeln kommen wir auch vor das Tor.

# Spiele-News

## KURZ NOTIERT

■ Eidos bringt zusammen mit Entwickler Attention to Detail im August das offizielle Spiel zur Olympiade **Sydney 2000** heraus.
■ Interplay kündigt das Strategiespiel **Star Trek: Starfleet Command 2** von 14° East an.
■ Mattel verkauft seine Computer-Spiel-Division **TLC**. Falls Sie Interesse an einem gebrauchten Publisher haben ...
■ Fox Interactive plant einen Titel zur US-Doku-Show **World's Scariest Police Chases** für das vierte Quartal.
■ Gerüchteweise äußerst **Microsoft** Interesse daran, **Eidos Interactive** zu übernehmen.

## Weltenschöpfer

Rick Goodman, Ex-»Age of Empires«-Designer, arbeitet seit Ende 1998 an **Empire Earth** (siehe auch PCP 1/99). Als Publisher tritt nun Sierra in Erscheinung. Das Aufbau-Strategiespiel soll 500 000 Jahre Menschheitsgeschichte umfassen, von der Entdeckung des Feuers bis hin zu den ersten Flügen zu anderen Planeten, die mehrere hundert Jahre nach der Jetztzeit stattfinden.

Ein riesiger Technologie-Baum ermöglicht durch seine rund 300 Entdeckungen die Entwicklung in viele verschiedene Richtungen. Durch die Jahrhunderte begleiten Sie viele Einheiten, die anfangs mit primitiven Speeren, später mit Laserkanone und magnetischen, beschleunigten Projektilen kämpfen. **(mash)**



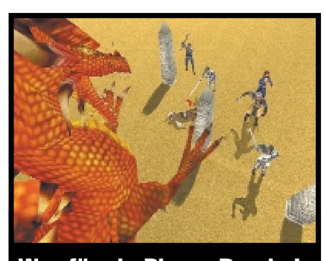
Auch Religionen werden simuliert, wie man an dieser Statue sieht. (Empire Earth)

Da schauen die beiden Landratten! Schiffbau ist eine äußerst wichtige Angelegenheit. (Empire Earth)

**Empire Earth – Fakten**
Hersteller: Stainless Steel Studios/Havas Interactive
Genre: Strategie
Termin: 2. Quartal 2001
Internet: www.stainlesssteelstudios.com

## WAHRE LEGENDEN

Wie angekündigt benutzen neue »Might & Magic«-Produkte die Grafik-Engine »LithTech 2.0«. Ob **Legends of Might & Magic** nun »Might & Magic 9« ist oder eine eigene Reihe eröffnet, ist noch unklar. Fest steht jedenfalls, dass die Optik im Vergleich zu »Might & Magic 8« deutlich zulegt. Mit sechs neuen Charakterklassen ziehen Sie ins Feld gegen über 50 Monstersorten und einen Wahnsinnigen. Der hat es fertig gebracht, die magischen Tore, welche die verschiedenen M&M-Welten miteinander verbinden, unter seine Kontrolle zu bekommen. Sie suchen daher nach vier Artefakten und benutzen dabei Dutzende neuer Zaubersprüche. Für Multiplayer-Freunde ist auch gesorgt, denn bis zu 16 Leute nehmen in kooperativen und Deathmatch-Modi teil – sowohl über ein LAN als auch das Internet. **(mash)**



Was für ein Riesen-Drache! Die neue 3D-Engine ermöglicht sehr große Objekte. (Legends of Might & Magic)

**Legends of Might & Magic – Fakten**
Hersteller: 3DO/Infogrames
Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.3do.com



Geh weg, du skandalöses Skelett! Natürlich müssen Sie auch gegen Untote kämpfen. (Legends of Might & Magic)



Die Kampfroboter erreichen teils beachtliche Größe. Die Wendigkeit leidet hier unter der Kampfkraft. (Iron Strategy)

## Eisernes Durchhalten!

In Russland arbeitet das Programmierteam Nikita an **Iron Strategy**, einem Echtzeit-Strategie-Titel. Die Menschen haben ihren Heimatplaneten Karrelia verlassen, da er unbewohnbar geworden ist. Nach einigen hundert Jahren bilden sich acht ungefähr gleich große Parteien. Ein beliebter Beruf ist der des Planeten-Prospektors. Da es immer noch keine Schiffe mit Überlichtantrieb gibt, fliegen diese Prospektoren zu unbewohnten Welten und siedeln sich dort an. Einer nun findet ein außerirdisches Artefakt, mit dem man teleportieren kann. Unglücklicherweise liegt es genau auf einer Grenze, und schon bald kloppen sich beide Parteien mit Waffengewalt um die unbekannte Technologie.

Eine wichtige Einheit ist der Prospektor selbst. Mit verschiedenen Strahlern und Raketen bewaffnet kann er neutrale, herumstehende Roboter besetzen. Stirbt er, ist die Mission verloren. **(mash)**

**Iron Strategy – Fakten**
Hersteller: Nikita
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Nicht bekannt
Internet: www.ironstrategy.com

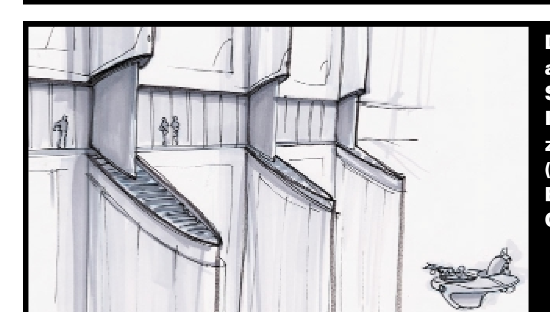


Der Prospektor greift auch selbst in die Kämpfe ein. (Iron Strategy)

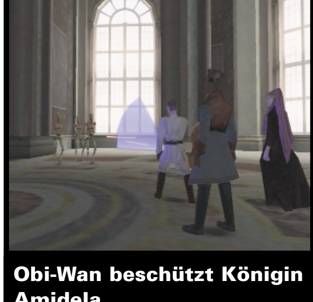
# Obi Wans neue Abenteuer



**Unseren Helden verschlägt es auch nach Coruscant. (SW: Episode 1 – Obi-Wan)**



**Die oben abgebildete Szene als Konzeptzeichnung. (SW: Episode 1 – Obi-Wan)**



**Obi-Wan beschützt Königin Amidela.**

Neue Infos und Bilder zum nächsten »Episode 1«-Streich von LucasArts: **Star Wars: Episode 1 – Obi-Wan** folgt in etwa dem zeitlichen Ablauf des Films. Da Obi-Wan aber die meiste Zeit ja nicht direkt mit der Handlung zu tun hatte, befreien wir etwa die entführte Königin Amidala aus den Händen der Sandleute oder wir halten unerwünschte Verfolger von Qui-Gon Jinn fern. Das eigentliche Spiel wird weniger aus wüster Herumballerei denn Herumschleichen bestehen.

Meistens sind Sie nur mit Ihrem Lichtschwert bewaffnet, doch dafür verfügen Sie über 15 verschiedene Jedi-Kräfte, die einmal Ihrem Versteckspiel und zum zweiten Ihrer Gesundheit dienen. **(mash)**

**SW: Episode 1 – Obi-Wan**
Hersteller: LucasArts/THQ
Genre: 3D-Actionspiel
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.lucasarts.com



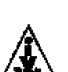
**Die Handelsföderation blockiert Naboo. (SW: Episode 1 – Obi-Wan)**






## DAS PC-SPIELE-MAGAZIN

| | |
|---|---|
| **CHEFREDAKTEUR** | Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts |
| **REDAKTION** | Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw) |
| **FREIE MITARBEITER** | Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch, Kieron Gillen (PC Gamer), Chris Hudak (PC Gamer), Markus Krichel (US-Korrespon-dent), Thomas Köglmayr (Golden Master), Samira Nasah (Art Design), Manfred Schmidt (Text), Volker Schütz, Rob Smith (PC Gamer), Rob Smolka (PC Gamer) |
| **CHEFIN VOM DIENST** | Susan Sablowski |
| **REDAKTIONSASSISTENZ** | Stefanie Kußeler |
| **ART DESIGN** | Alexandra Bauer |
| **TITEL** | Artwork: Blizzard/Havas Interactive<br>Gestaltung: Alexandra Bauer |
| **FOTOGRAFIE** | Josef Bleier |
| **GESCHÄFTSFÜHRUNG** | Stefan Moosleitner |
| **ANSCHRIFT DES VERLAGS** | Future Verlag GmbH, Rosenheimerstr. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de |
| **PUBLISHER** | Suzanne Counsell |
| **ANZEIGENVERKAUF** | Anzeigenleitung: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Anzeigenverkauf: Ilka Krebs, Tel. (0 89) 450 684-45,Simone Müller, Tel. (0 89) 450 684-44, Nicole Radewic, Tel. (089) 450 684 -41 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106 |
| **ANZEIGEN-DISPOSITION** | Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48 |
| **PRODUKTIONSLEITUNG** | Brigitte Feigel |
| **DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN** | JournalMedia GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing |
| **VERTRIEBSLEITUNG** | Gabi Rupp |
| **VERTRIEB** | MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060 |
| **DRUCK** | MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh<br>**Multi-Cover® ges. geschützt**<br>Heckel Druck und Verpackungen GmbH, Nürnberg<br>**ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player |
| **SO ERREICHEN SIE UNS** | **Abonnementverwaltung:**<br>PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de<br>**Abonnementpreise:**<br>Inland: 12 Ausgaben DM 84,00/ Euro 42,95<br>Studenten: 12 Ausgaben DM 72,00/ Euro 36,81<br>Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 108,00/ Euro 55,22<br>**Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807<br>**Abonnementbestellung Österreich:**<br>Abonnementpreis: ÖS 648,-<br>Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20<br>**Abonnementbestellung Schweiz:**<br>Abonnementpreis: sfr 84,00; Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85 E-Mial: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch<br>**Einzelheftbestellung:**<br>PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22<br>Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich. |










future VERLAG
Medien mit Leidenschaft

Future Verlag ist ein Mitglied von The Future Network plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis. The Future Network ist eines der schnellst-wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in fünf Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

Chairman Chris Anderson, Chief Executive Greg Ingham
Tel +44 1225 442244, www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Milan, Munich, New York, Paris, San Francisco
The Future Network ist eine an der Londoner Börse notierte Aktiengesellschaft (Symbol: FNET).

## KOMMENTAR

ROLAND AUSTINAT

»Wir wollen eine breitere Produktpalette. Wir wollen nicht als die Star-Wars-Firma bekannt sein. Das ist sicher die aufregendste Thematik, an der man arbeiten kann, aber wir wollen für das berühmt sein, womit wir uns unsere ersten Lorbeeren verdient haben.«

Diese Worte des neuen LucasArts-Chefs Simon Jefferey im englischen Branchenblatt CTW treiben mir **Tränen der Rührung** in die Augen. Unvergessen »Zak McKracken« mit PC-Piepser-Trompetentönen, der erster Flug durch den Beggar's Canyon auf meinem 486DX2/66 mit Doublespeed-Laufwerk oder die dramatische Schlusssequenz von »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«. **Früher war jeder LucasArts-Titel ein sicherer Hit.** Dann kamen Gurken wie

### Die Rückkehr der Lucas-Ritter?!«

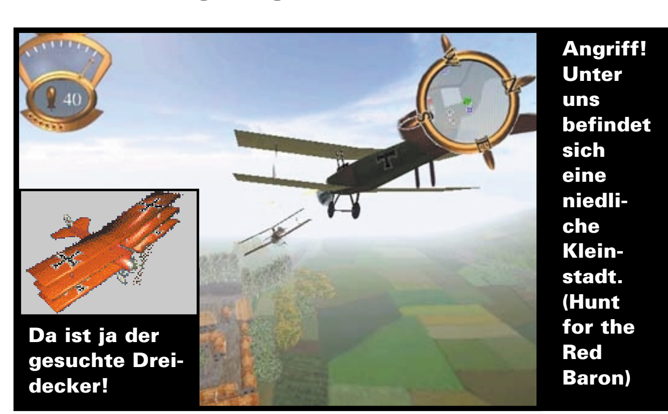
die »Desktop Adventures«, »Afterlife«, »Rebellion« oder das missratene Action-Adventure »Episode 1«. Und die guten Designer gingen, mit Ausnahme von Tim Schaefer (»Grim Fandango«) und Hal Barwood (»Indy und der Turm von Babel«). Simon, gib den beiden eine Gehaltserhöhung und probier, Ron Gilbert für »Monkey Island 4« zu gewinnen!

Noch einmal Simon Jeferey: »**LucasArts' Erfolg gründet sich** nicht auf Star Wars oder Indiana Jones, sondern **auf guten Eigenkreationen wie Day of the Tentacle, Monkey Island oder Full Throttle**. Viele hier wollen neue Spiele entwickeln und zu einigen der alten Favoriten zurükkkehren.« Das ist doch mal eine gute Neuigkeit – drücken wir gemeinsam die Daumen, dass dies keine leeren Worte bleiben.

Herzlichst, Ihr

Roland Austinat

# MIT SEIDENSCHAL UND LEDERJACKE


Da ist ja der gesuchte Dreidecker!

Angriff! Unter uns befindet sich eine niedliche Kleinstadt. (Hunt for the Red Baron)

Ganz ähnlich wie »Aerial Combat 1918« von Project 2 – aber hoffentlich nicht so schlecht – wird sich **Hunt for the Red Baron** präsentieren. Vier verschiedene Klapperkisten aus dem Ersten Weltkrieg fliegen Sie durch 25 Missionen in drei Gebieten: Belgien, Frankreich und Nordafrika. Auf der Jagd nach dem roten Dreidecker erfüllen Sie Ihre Aufträge mit MGs, Raketen und Bomben, zuweilen müssen auch Bodenziele ausgeschaltet werden. Vermeiden Sie dabei zivile Verluste, die Bevölkerung wird es Ihnen danken. Mit einem kleinen Radarschirm (rechts oben in der Ecke) behalten Sie dabei im Auge, wo Sie überhaupt sind. **(mash)**

**Hunt for the Red Baron – Fakten**
Hersteller: Fiendish Games
Genre: Actionspiel
Termin: Juni 2000
Internet: www.fiendishgames.com

# Podracing Light

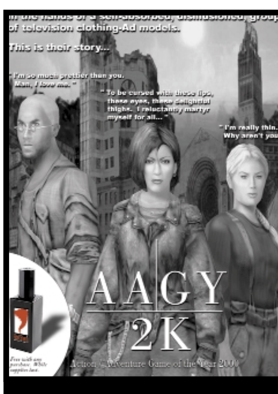

Mit wem wollen Sie fahren? Anakin, Sebulba … (Anakin's Speedway)

Für die lieben Kleinen gibt es einen neuen »Episode 1«-Titel. In **Anakin's Speedway** basteln Sie sich Ihre Podracer-Strecken selber und befahren Sie dann aus einer isometrischen Perspektive. Achten Sie auf Ihren Treibstoff, dann bleiben Sie auch nicht unterwegs liegen. Leider wird das Programm hier zu Lande nicht lokalisiert erscheinen, also müssen Sie es sich als Import besorgen oder bestellen. Als Alterszielgruppe visiert Lucas Learning übrigens die vier- bis siebenjährigen Nachwuchsspieler an. **(mash)**

**Anakin's Speedway – Fakten**
Hersteller: Lucas Learning
Genre: Rennspiel
Preis: 20 US-Dollar
Internet: www.lucasarts.com

# Rettet die Erde

Die Kooperation von Red Storm mit der SF-Autorin Anne McCaffrey zeigt konkrete Resultate. Basierend auf ihren Catteni-Romanen kommt noch dieses Jahr das Action-Adventure **Freedom: First Resistance** in die Geschäfte. In diesem Szenario haben die Catteni, expansionslüsterne Außerirdische, die Erde unterworfen und die Menschen zu Sklaven gemacht. Während die Romane jedoch der Protagonistin Kristin folgen, die mit einigen Mitstreitern gezwungenermaßen einen Planeten besiedelt, verfolgt das Spiel die Rebellin Angel, welche mit ihrer Gruppe auf der Erde gegen die nicht gerade friedlichen Aliens kämpft. Eine verbesserte »Rogue Spear«-Engine soll hier zum Einsatz kommen. Auf seiner Website veröffentlicht Red Storm übrigens schon ein Cover für die Spieleschachtel – als Aprilscherz. **(mash)**



Kleiner Aprilscherz: Das Spiel heißt jetzt Action-Adventure Game of the Year. (Freedom: First Resistance)

**Freedom: First Resistance – Fakten**
Hersteller: Red Storm Entertainment/Take 2 Interactive
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.redstorm.com



Was wollen die bösen Schergen vor dem Luftschiff? (Grom)

# ZWEITER WELTKRIEG INKLUSIVE

Neues von den »Gorky 17«-Machern. Die verantwortlichen Programmierer haben Entwickler Metropolis verlassen und firmieren jetzt unter dem Namen Rebelmind. Erstes Projekt der Polen ist **Grom**, ein 3D-Action-Adventure, das im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist. Wie in den »Indiana Jones«-Filmen sollen unbekannte Fakten aus dieser Zeit aufgedeckt werden; eine dichte Atmosphäre und spannende Geschichte sollen sich mit mystischen und übersinnlichen Dingen beschäftigen. Außer Echtzeit-Kämpfen finden Sie auch Rollenspiel-Elemente. Da Rebelmind noch keinen Publisher hat, steht auch noch kein Veröffentlichungs-Datum fest. **(mash)**

**Grom – Fakten**
Hersteller: Rebelmind
Genre: Action-Adventure
Termin: nicht bekannt
Internet: www.rebelmind.com

# NEUES SCHICKSAL, NEUES GLÜCK



Was mag sich in diesen dunklen Gewölben verstecken? (The Crest of Dharim)

Das Licht im Dunkeln: Girald ist der einzige, der das Land Dharim retten kann. (The Crest of Dharim)

Für den Jäger Girald Danhrak ändert sich das Leben sehr plötzlich, als die Dorfältesten bestimmen, dass er sich auf die Suche nach den vier Federn der Ela' begeben soll – andernfalls droht seiner Heimat Dharim ein schreckliches Schicksal. Also macht sich Girald in **The Crest of Dharim** auf, löst Puzzles, schlägt sich mit heimtückischen Kreaturen herum und weicht fiesen Fallen aus. Unser Held bereist sechs unterschiedliche Reiche und erlebt Zwischensequenzen in der Spielgrafik. Die wird übrigens von OMG Games selbst entwickelt, nachdem das Action-Adventure ursprünglich in der »Unreal«-Engine programmiert werden sollte. **(mash)**

**The Crest of Dharim – Fakten**
Hersteller: OMG-Games
Genre: Action-Adventure
Termin: nicht bekannt
Internet: tcod.omg-games.com




Ohne linken Vorderreifen fällt es uns recht schwer, im Feld mitzuhalten. (F1 World Grand Prix 99)

# Mit Schumi in den Reifenstapel

Die '99er-Formel-1-Saison können Sie mit **F1 World Grand Prix 99** im nächsten Monat nachspielen. Ähnlich wie bei den Psygnosis-Formel-1-Versoftungen bieten die Programmierer Ihnen einen Simulations- und Arcade-Modus, so dass Gelegenheitspiloten wie Profi-Raser entsprechend herausgefordert werden. Die neue 3D-Engine benutzt sowohl 16- wie 32-Bit-Texturen. Einen Karriere-Modus wird es nach Aussage der Entwickler nicht geben, die Steuerungshilfen sollen aber sogar »Grand Prix 2« übertreffen. Für den Realismus sorgt die Zusammenarbeit mit dem Prost-Grand-Prix-Team. Ob all diese Versprechungen gehalten werden können, erweist dann der Test in der nächsten Ausgabe. **(mash)**

**F1 World Grand Prix 99 – Fakten**
Hersteller: Lankhor/Eidos Interactive
Genre: Rennspiel
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.eidos.de




Gewinnspiel mit Simon

# Auf nach Las Vegas

**Ein Traum wird wahr: Gewinnen Sie eine Reise nach Amerika. Und lassen Sie sich verzaubern in der Show von Siegfried und Roy.**

## Die Preise

**1. Preis:** Eine Woche Las Vegas für zwei Personen, inklusive Flug, Übernachtung, einem Besuch der Zaubershow von Siegfried und Roy und 1000 Mark Taschengeld.

**Fliegen Sie nach Las Vegas.**

**2.-5. Preis:** Das geniale Zauberbuch »Copperfield & Co. Die besten Tricks der großen Zauberer zum Staunen und Nachzaubern«

**6.-15. Preis:** Je ein Simon-Fanpaket (bestehend aus Spiel, Tasse und T-Shirt)

**Was ist Simons Markenzeichen?**
**a) Öder Blaumann**
**b) Coole Turnschuhe**
**c) Krumme Nase**

Kreuzen Sie die richtige Lösung auf der Postkarte auf Seite 133 an, spendieren eine Briefmarke und ab damit in den Briefkasten. Der Rechtsweg und die Teilnahme von Mitarbeitern der Firma Hasbro und des Future Verlags sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 31. Juli 2000

## KOMMENTAR



JOE NETTELBECK

**Programmierer:** »Und hier, schau mal! Ist es nicht genial, dieses neue Feature?«
**Spieletester:** »Ach, wie bei XYZ – das kam schon vor vier Monaten raus.«
**Programmierer:** »Häh? XYZ? Kenne ich nicht.«
Um solche gar nicht seltenen Dialoge in Zukunft zu vermeiden, sollten Spielehersteller meines Erachtens eine Person einstellen, die dafür verantwortlich ist, die jeweils aktuelle Marktlage abzuchecken. Dann könnten sie oft noch rechtzeitig auf neue Entwicklungen reagieren und würden sich überhaupt durch realistischere Einschätzungen ihrer Produkte herbe Enttäuschungen ersparen.
Auch würde dies vielleicht dazu beitragen, einem alten, aber anscheinend unausrottbaren Irrglauben

**ute PR-Leute ssen, wovon sie reden!**

doch noch den Garaus zu machen: Dass Hersteller nämlich meinen, sie müssten versuchen, ihren durchschnittlichen oder gar unterdurchschnittlichen Spielen durch entsprechenden Druck noch ein paar Prozente mehr zu verschaffen.
Das nämlich funktioniert erstens nicht, und zweitens ist der beste Pressesprecher immer noch der, der weiß, wovon er redet – und daraus auch kein Hehl macht ...



# NEUE ONLINE-KONTINENTE

Ubi Soft stellte kürzlich auf einer Präsentation in Paris das Add-on zum Online-Rollenspiel »Everquest« vor. Die Missions-CD **The Ruins of Kunark** wird es in Europa aber nur im Verbund mit dem Originalspiel geben. Wenn Sie also in den Genuss des neuen Kontinents Kunark kommen möchten, müssen Sie in den sauren Apfel beißen und sich das Originalspiel noch einmal kaufen. Dafür gibt es aber 30 Prozent mehr Spielfläche, 20 neue Gebiete und neue Monster, wie etwa Skorpione oder Drachenmenschen. Wenn Sie möchten, dürfen Sie aber Ihren hochgezüchteten, alten Helden weiter verwenden. Auch in Zukunft sind für das Online-Spektakel keine europäischen Server geplant, hier zu Lande haben Sie jedoch kaum Verbindungsprobleme. In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen wahrscheinlich einen ausführlichen Test präsentieren, der zeigen wird, ob Everquest auch künftigen Mehrspieler-Projekten wie »Ultima Online 2« das Wasser reichen kann. **(dk)**



**Niedliche Kuscheltiere sind nicht zu unterschätzen. (Everquest: The Ruins of Kunark)**

**Der neue Eidechsenmensch voll im Kampfgeschehen. (Everquest - The Ruins of Kunark)**

**Everquest: The Ruins of Kunark – Fakten**
Hersteller: Verant Interactive/Ubi Soft
Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.everquest.com

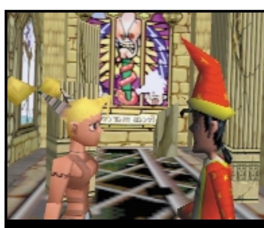
# MAGIERWELTEN IN DREI DIMENSIONEN

**Was erwartet den Jungmagier da wohl? (Simon 3D)**



**Lauschige Wälder mit vielen Rätseln sollen keine Seltenheit sein. (Simon 3D)**

Langsam aber sicher nähert sich **Simon 3D**, das Adventure mit dem legendären Möchtegern-Zauberer der Fertigstellung. Für die 3D-Schauplätze kam die Prince of Persia Engine zum Einsatz. Insgesamt 60 unterschiedliche Charaktere werden in Simons neuestem Abenteuer vertreten sein. Und auf etliche abgedrehte Gags dürfen sie sich ebenfalls gefasst machen. So benutzen einige böse Schergen ein doppelseitiges Lichtschwert wie Star-Wars-Bösewicht Darth Maul. Auch bei der Lokalisation gaben sich die Hersteller viel Mühe, um den englischen Humor richtig rüber zu bringen. Wenn alles gut geht, präsentieren wir Ihnen im nächsten Heft den ausführlichen Test; auf unserer Heft-CD finden Sie schon mal einen Trailer. **(dk)**



**Simon mit seiner neuen Freundin. (Simon 3D)**

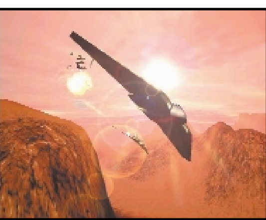
**Simon 3D – Fakten**
Hersteller: Adventure Soft/Hasbro Interactive
Genre: Adventure
Termin: Juni 2000
Internet: www.simon3d.de



**Mit Hovercraft-Schiffen lehren Sie Ihren Gegnern das Fürchten. (Ground Control)**

# Action statt Aufbau

Das Aufbauelement war bisher meist Pflichtlektüre im Echtzeit-Strategiebereich. Mit **Ground Control** kommen nun die Freunde reiner Kampftaktik auf ihre Kosten. In kompletter 3D-Grafik befehligen Sie Truppen durch zwei verschiedene Kampagnen mit jeweils 15 Missionen. Ihre Kampfeinheiten lassen sich in großen Raumschiffen transportieren, die Sie direkt auf der Übersichtskarte steuern. Außerdem zoomen Sie mit der Engine direkt ins Kampfgeschehen hinein. Die unterschiedlichen Landschaften erfordern schon vor den Missionen taktisches Geschick: Je nachdem, ob Sie Wüsten- oder Sumpflandschaften erwarten, müssen Sie sich neue, entsprechende Einheiten zusammenstellen. Doch da ist Vorsicht geboten. Ihre Kerntruppe bleibt über die ganze Kampagne erhalten, und mit den Verlusten in frühen Levels müssen Sie das ganze restliche Spiel über leben. Die Weltraumhelden erobern ab Juni unseren Planeten. **(dk)**



**In der Abenddämmerung machen Sie sich auf dem Weg zum Feind. (Ground Control)**

**Ground Control – Fakten**
Hersteller: Massive Entertainment/Havas Interactive
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Juni 2000
Internet: www.sierra.de

# Hardware-News

**Der Name des neuen ATI-Grafikchips steht fest – AMD's nächstes Baby – Comeback des Amiga ...**

## ATI RADEON 256




**ATI führt mit dem Radeon256-Chip neue Grafikfunktionen ein, die insbesondere den Detailreichtum von Charakter-Animationen erhöhen sollen.**

Bei ATI konzentriert man sich derzeit verstärkt auf anspruchsvolle 3D-Zocker. Der kommende Grafikchip wird **Radeon 256** heißen und nicht wie die Gerüchteküche behauptet hatte Rage 6. An Features packt ATI die **Charisma Engine** (bestehend aus der Keyframe-Animation, Skinning & Lighting – diese bilden die Hardware T&L-Engine, welche insbesondere Charakter-Animationen realistischer gestalten soll) und die **Pixel Tapestry Architecture** (bestehend aus Deep Multi-Texturing, Shadows und Bump Mapping – jene Eigenschaften ermöglichen aufwändige und beschleunigte Rendersequenzen durch dreifache Multitexturierung). Auch ein DVI-Ausgang zum Anschluss von digitalen Flachbildschirmen wird bei einigen Versionen ein fester Bestandteil sein. Die Taktfrequenz des anfangs wohl in zwei Versionen erhältlichen DDR-Speichers (32 MByte und 64 MByte) beträgt **200 MHz**, wobei spätere Grafikkarten-Versionen auf bis zu 128 MByte zugreifen können. Das fertige Produkt landet voraussichtlich im dritten Quartal in den Händlerregalen.

## AMD-Thunderbird

Der neueste AMD-Prozessor namens **Thunderbird** befindet sich momentan noch in der Testphase. Die Produktion läuft voraussichtlich in der Mitte des Jahres hauptsächlich über das Dresdner AMD-Werk Fab 30 an. Während der **Level-2-Cache** bisheriger Athlon-Chips mit der Hälfte oder einem Drittel der Prozessor-Frequenz auskommen musste, wird der L2-Cache des Thunderbird mit voller Taktfrequenz angesprochen.

**Der nächste AMD-Prozessor arbeitet mit voller Level2-Taktfrequenz.**

## Achtfach wiederbeschreiben

Kürzlich gab Yamaha bekannt, den neuen **CRW8824-CD-Brenner** auf den Mark zu werfen. Als Novum bietet das Gerät die Möglichkeit, wiederbeschreibbare CDs (CR-RW) mit 8facher Geschwindigkeit zu brennen. Momentan ist Yamaha also der alleinige Hersteller mit einem 8fach-RW-Laufwerk. Eine 650 MByte große (wiederbeschreibbare) CD benötigt etwa **neun Minuten**, um bis ans Limit vollgebrannt zu werden. Damit der Vorgang auch problemlos abläuft, stellt Yamaha spezielle 8fach-Rohlinge her.

**Das erste wiederbeschreibbare 8fach-Laufwerk kommt von Yamaha.**

## AUREAL IST BANKROTT



**Wegen zu großer Verluste musste Aureal den Laden dicht machen.**

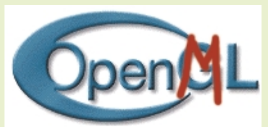
Vor zwei Jahren gehörte Aureal noch zu den Stars unter den Soundkarten-Herstellern. Mit **A3D (2.0)** schuf Aureal einen weit verbreiteten Standard, der oft sogar gegenüber EAX bevorzugt wurde. Leider ging Aureal im letzten Monat wegen allzu großer finanzieller Verluste bankrott. Zwar versuchten die Sound-Spezialisten durch den **direkten Verkauf** ihrer Chips auf eigenen Karten den Verlust zu stoppen, doch schien diese Strategie offensichtlich nicht zu fruchten.

## GUTE ALTE FREUNDIN

Amiga lebt! Der populäre Hobby-Computer der späten 80er Jahre feiert in Bälde ein Comeback. Auf der Messe Amiga 2000 präsentierte die gleichnamige Firma ein neues Amiga-Betriebssystem, das auf einem **Linux-Kernel** basiert. Unterstützt werden x86-, AMD-, Power-Prozessoren und mehr. Der Messe-Computer war mit einem 500 MHz AMD-Prozessor, 64 MByte RAM und einer GeForce 256 ausgerüstet. Besitzer eines alten Amigas erhalten über eine Power-PC-Karte Zugang zum neuen Betriebssystem. In circa einem Jahr soll die Oberfläche fertig gestellt sein. Zum Zeitpunkt der Drucklegung wird auf www.amiga.com die Entwickler-Software stehen.

**In etwa einem Jahr wird es wieder einen Amiga mit neuem Betriebssystem geben.**

## NEUE SCHNITTSTELLE




**Die Programmierschnittstelle OpenML wartet mit erweiterten OpenGL-Befehlen auf.**

OpenGL geht in die nächste Runde. Mit einer Latte an neuen Befehlen möchte man mit **OpenML** eine Plattform-übergreifende Schnittstelle erschaffen, die den Programmierern die Integration von Videos, Grafik und Audio-Elementen erleichtert. So soll OpenML nicht nur auf dem PC seinen Dienst verrichten, sondern auch auf anderen Plattformen. Einige namhafte Firmen wie 3Dfx, 3Dlabs, ATI, Compaq, IBM, Intel, S3 und SGI arbeiten eng zusammen, um den neuen Standard festzulegen.

## NETSCAPE 6 IST DA

Seit letzen Monat steht eine erste (Beta) Version von Netscape 6 im Netz (www.netscape.com/download/). Der Internet-Browser baut auf der von Grund auf neu programmierten Gecko-Engine auf, die sich aus 5,5 Millionen Bytes zusammensetzt. Der Browser-Krieg mit dem Explorer-Platzhirsch scheint also doch noch einmal auszubrechen.

# Spiele-Charts

**Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.**

## PC PLAYER LESER TOP 20

| Platz | (Vormonat) | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) | Unreal Tournament | Epic Megagames/GT Interactive |
| 2 | (2) | indiziertes Spiel | id Software/Activision |
| 3 | (3) | Age of Empires 2 | Ensemble Studios/Microsoft |
| 4 | (5) | Half-Life (deutsch) | Sierra/Havas Interactive |
| 5 | (–) | Half-Life: Opposing Force | Sierra/Havas Interactive |
| 6 | (4) | Planescape: Torment | Black Isle/Interplay Interactive |
| 7 | (–) | Command & Conquer 3 | Westwood/Electronic Arts |
| 8 | (8) | Anstoss 3 | Ascaron/Infogrames |
| 9 | (13) | Jagged Alliance 2 | Sir-Tech/Topware Interactive |
| 10 | (7) | Baldur's Gate | Interplay/Virgin Interactive |
| 11 | (–) | FIFA 2000 | EA Sports |
| 12 | (26) | Homeworld | Relic/Havas Interactive |
| 13 | (10) | System Shock 2 | Looking Glass/Electronic Arts |
| 14 | (18) | SWAT 3 | Sierra/Havas Interactive |
| 15 | NEU | Nox | Westwood/Electronic Arts |
| 16 | (9) | Final Fantasy 8 | Squaresoft/Eidos Interactive |
| 17 | NEU | Moorhuhnjagd | Phenomedia |
| 18 | (12) | The Sims | Maxis/Electronic Arts |
| 19 | NEU | Counterstrike | www.counter-strike.net |
| 20 | (–) | Rainbow Six: Rogue Spear | Red Storm Ent./Take 2 Int. |

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum März 2000

## VERKAUFS-CHARTS

| Platz | (Vormonat) | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (–) | Command & Conquer 3 | Westwood/Electronic Arts |
| 2 | NEU | F1 2000 | EA Sports |
| 3 | NEU | Die Sims | Maxis/Electronic Arts |
| 4 | NEU | Need for Speed Porsche | Electronic Arts |
| 5 | (1) | Anstoss 3 | Ascaron/Infogrames |
| 6 | (2) | Age of Empires | Ensemble Studios/Microsoft |
| 7 | (9) | Tomb Raider 4 | Core Design/Eidos Interactive |
| 8 | NEU | Half-Life: Generation | Sierra/Havas Interactive |
| 9 | NEU | Dark Project 2: The Metal Age | Looking Glass/Eidos Interactive |
| 10 | NEU | Soldier of Fortune | Raven Software/Activision |
| 11 | (–) | Mech Warrior 3 | Zipper Interactive/Microprose |
| 12 | NEU | Commandos Director's Cut | Pro Studios/Eidos Interactive |
| 13 | NEU | Star Trek: Armada | Activision |
| 14 | (–) | Star Trek: Birth of Federation | Microprose/Hasbro Interactive |
| 15 | (11) | Autobahn Raser 2 | Davilex Software/Koch Media |
| 16 | NEU | Ultima 9: Ascension | Origin/Electronic Arts |
| 17 | (4) | Anno 1602 Königsedition | Sunflowers/Infogrames |
| 18 | NEU | Der Verkehrsgigant | JoWood/Infogrames |
| 19 | (–) | European Air War | Microprose/Hasbro Interactive |
| 20 | NEU | Imperium Galactica 2 | Digital Reality/GT Interactive |

■ Quelle: Pro Markt
Erhebungszeitraum: 27. 03.– 01.04. 2000.

## MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## GEWINNER




Der Preis diesmal von Electronic Arts:
**Need for Speed Porsche**

**Gewinner:**
Christian Grewing, Bad Aibling
Mike Lennartz, Eutin
Michael Pfützenreuter, Groß Sarau
Hermann Tomczak, Bechtheim
Frank Unterspann, Elz

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.

## USA-CHARTS

| Platz | (Vormonat) | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (2) | Who wants to be a Millionaire | Disney Interactive |
| 2 | (1) | The Sims | Maxis/Electronic Arts |
| 3 | NEU | Star Wars: Force Commander | LucasArts |
| 4 | NEU | Star Trek: Armada | Activision |
| 5 | NEU | Lego Island | Mattel Interactive |
| 6 | (6) | Roller Coaster Tycoon: Corkscrew Follies | Hasbro Interactive |
| 7 | (7) | indiziertes Spiel | Valve Software/Havas Int. |
| 8 | (5) | Age of Empires 2 | Ensemble Studios/Microsoft |
| 9 | NEU | C&C Tiberian Sun: Firestorm | Westwood Studios/Electr. Arts |
| 10 | NEU | Thief 2: The Metal Age | Looking Glass/Eidos Interactive |

■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: März 2000.

## ENGLAND-CHARTS

| Platz | (Vormonat) | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | NEU | Star Wars: Force Commander | LucasArts |
| 2 | NEU | Soldier of Fortune | Raven Software/Activision |
| 3 | (1) | The Sims | Maxis/Electronic Arts |
| 4 | NEU | Formula 1 2000 | EA Sports |
| 5 | NEU | Star Trek: Armada | Activision |
| 6 | (3) | Championship Manager 99/00 | Eidos Interactive |
| 7 | (2) | Delta Force 2 | Novalogic |
| 8 | NEU | Thief 2: The Metal Age | Looking Glass/Eidos Interactive |
| 9 | (4) | Age of Empires 2 | Ensemble Studios/Microsoft |
| 10 | NEU | Half-Life: Generation | Valve Software/Havas Int. |

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: März 2000.




## Alte Computer-Schätze im Internet-Museum ■ Die drei Fragezeichen geben nicht auf ■ Teure Wohnung auf den sieben Meeren ■ Experten wissen mehr.

### Computer-Kultur

Wie wäre es mal wieder mit einem Museumsbesuch? Nicht ganz Ihr Ding? Immer diese langweiligen Bilder angucken? Dabei von wichtigtuerischen Menschen mit dickem Ausstellungskatalog genervt werden? Oder sich von einem nervösen Wärter ermahnen lassen, nicht so nah an die Exponate zu treten? Na gut. Vielleicht können wir Sie zu einem Trip ins **8-Bit-Museum** (www.8bit-museum.de) überreden? Dazu müssen Sie auch nicht den bequemen Platz vor dem PC-Monitor verlassen. Stephan Slabihoud hat auf seiner Website unwahrscheinlich viele Fakten zu Großrechnern, Heimcomputern wie Videospielen angesammelt und liebevoll aufbereitet. Im Atari-Kapitel finden Sie beispielsweise ein »Pong«-Bildschirmfoto, auf dem zwei namenlose Schläger sich den Pixel-Ball live um die Ohren hauen, dazu gibt es wirklich skurrile TV-Werbespots. Originalgeräusche und -melodien alter Spieleklassiker lassen einem wohlige Schauer der Erinnerung den Rücken herunterlaufen. Selbst wenn Sie die digitale Revolution persönlich miterlebt haben, wartet noch manche Überraschung. Wussten Sie, dass Commodore einen C65 produziert hat? Oder kennen Sie Heimcomputer namens Enterprise oder Luxor? Ganz klar unser Surf-Tipp des Monats.

**Bizarres aus dem 8-Bit-Museum: Space War und eine Microsoft-Anzeige.**

### Die drei ???

Wo wir gerade mitten in den 80er Jahren stecken – kennen Sie noch die legendären Europa-Hörspielkassetten? Die Firma gibt's heute noch und sie bringt neben den empfehlenswerten Remakes der Perry-Rhodan-Serie immer noch neue Episoden der **Drei Fragezeichen** heraus. Justus Jonas, Bob Andrews und Peter Shaw heißen die drei Nachwuchsdetektive aus Rocky Beach, Kalifornien, die inzwischen schon 88 spannende Einsätze hinter sich gebracht haben. Bei solcher Langlebigkeit darf die entsprechende Webseite natürlich nicht fehlen: www.dreifragezeichen.de heißt die Homepage zur Kassette und zum Buch. Dort erfahren wir Erstaunliches: Hans Paetsch, der schon vor einem Vierteljahrhundert Märchenschallplatten besprochen hat, ist immer noch aktiv! Davon können Sie sich per RealAudio- oder Wave-Datei persönlich überzeugen. Hardcore-Fans bestellen sich derweil ein Europa-T-Shirt oder lesen Interviews mit den Sprechern durch. Ein paar Nachrichtenbretter, ein Chat und der unvermeidliche Shop zum Kauf von MCs sowie neuerdings auch CDs laden ein – nur die Bücher fehlen leider. Alles in allem hält sich die Werbepenetranz gerade noch in Grenzen.




**Viel Kult, viel Werbung: Die drei ??? ermitteln jetzt auch im Web.**

### Schiff ahoi!

Wenn Sie richtig viel Geld loswerden wollen, sind Hörspielkassetten nicht ganz das richtige. Wir empfehlen stattdessen ein lauschiges Appartement auf dem **Freedom Ship** (www.freedomship.com). Was das sein soll? Ein knapp eineinhalb Kilometer langes Schiff, das in zwei Jahren die meisten Küstengebiete der Welt abklappert. Platz für Ihr Privatflugzeug bieten zwei Landebahnen auf dem rund 120 Meter hohen Oberdeck, im Heck des Giganten befindet sich ein Hafen für die Privat-Jacht. Und damit die Socken nicht so schnell ins Qualmen geraten, befördert eine Mini-Straßenbahn die 50 000 Bewohner, 15 000 Angestellten und bis zu 25 000 Besucher von einem Ende zum anderen. Bekloppt, sagen Sie? Nix da: Das Monstrum soll tatsächlich gebaut werden. Allerdings hat so viel Luxus natürlich seinen Preis: Eine vergleichsweise bescheidene Kabine für zwei (33 m²) kostet unmöbliert 138 000 Dollar. Dazu kommt eine monatliche Unterhaltsgebühr von 469 Dollar. Wenn Geld wirklich keine Rolle mehr spielt: Für 570 Quadratmeter müssen Sie 7,18 Millionen Dollar locker machen, zusätzlich werden dann 11 616 Dollar pro Monat fällig. Dafür gibt es Kinos, Geschäfte und Swimmingpools – nur keinen Weg, dem Spektakel zu entkommen.

### Ich sag dir alles

Zum Schluss noch eine praktische Seite: www.wer-weiss-was.de verfolgt ein geniales Konzept. Sie verraten den Betreibern, in welchen Gebieten Sie sich wie gut auskennen (das müssen nicht zwingend PC-Spiele sein), und im Gegenzug dürfen Sie eine Frage oder ein paar Stichwörter (zum Beispiel Athlon, Börse, Hawaii) eingeben, zu denen der Server Ihnen dann die passenden Fachleute ausspuckt. Nun formulieren Sie noch eine E-Mail an die von Ihnen ausgewählten Experten und harren der Dinge, die da kommen. Alternativ werfen Sie Ihre Frage in einem Nachrichten-Forum in die Runde oder tauschen sich in Chats mit anderen Fachleuten aus. Das Schönste daran: Der Service ist völlig kostenlos. Und schnell! Wir bekamen bei einer nicht trivialen Frage zur Konvertierung von True-Type-Schriften in weniger als zwei Stunden eine Antwort. Bei Fragen zu PC-Spielen raten wir aber nach wie vor zum Blick ins Handbuch oder den Player's Guide. ;-) **(ra)**




**Das große Ding für den kleinen Millionär: Eine Suite mit Jacht-Liegeplatz auf dem Freedom Ship.**

# Wettbewerb

# 90 Ausgaben PC PLAYER

# Gewinnen Sie mit!

**Wir feiern die 90. Ausgabe der PC Player und Sie dürfen mitfeiern. Zu gewinnen gibt es jede Menge Preise, wie zum Beispiel eine Reise nach Ägypten oder einen echten VW Käfer!**

**Und zur Feier des Tages verzichten wir auch auf eine Quizfrage. Aber das war ja noch nicht alles: Einen Sonderpreis vergeben wir für denjenigen, der es schafft, einen 90-jährigen Leser oder Leserin aufzutreiben! Eine Kopie des Personalausweises und ein Foto senden Sie an uns. Bei mehreren Einsendungen entscheidet das Los.**

**Ob mit oder ohne Oldie-Leser, bitte schicken Sie eine Postkarte an die folgende Adresse:**

Future Verlag GmbH<br>
Redaktion PC Player<br>
Stichwort: 90. Ausgabe PC Player<br>
Rosenheimer Strasse 145h<br>
81671 München

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, Mitarbeiter des Future Verlages und der am Wettbewerb partizipierenden Firmen dürfen an der Verlosung leider nicht teilnehmen. Und wer diesmal nicht gewinnt – es gibt sicherlich auch eine 100. Ausgabe der PC Player! Aber lassen Sie uns nun einen Blick auf die Preise werfen!
**Einsendeschluss ist der 7. Juni 2000**

## Die Firma Asus (www.asus.com) spendet folgende Gewinne:

## 1. Preis: Eine Reise nach Ägypten

Ins Land der Pharaonen bringt Sie **Havas Interactive** (www.havas.de) und der Reiseveranstalter **ITS**. Im »Beach Albatros« verbringen Sie mit einer Begleitperson eine Woche im Ort Hurghada. Die Halbpension des 4-Sterne-Hotels genießen Sie in der Nebensaison.




**Zwei DVD-Laufwerke vom Typ E608.**

**Zwei Grafikkarten vom Typ ASUS 6800.**

Von **Anubis** (www.typhoonline.de) verlosen wir:



Neun Soundkarten Anubis Typhoon Silver Crest Acoustic Five.



## Publisher Activision

(www.activision.de) verlost:



Drei »Battlezone 2«, drei »Interstate '82«, drei »Star Trek: Armada«, neun »NBA Basketball 2000«, neun »NHL Championship 2000«.

# Der Sonderpreis

Wenn Sie ein Bild und die Kopie des Personalausweises eines 90-jährigen PC-Player-Lesers einsenden, nehmen Sie an der Verlosung des Sonderpreises teil. Zu gewinnen gibt es einen

# VW Käfer.

**Infogrames** (www.infogrames.de) spendet dieses Kultauto (Abb. ähnlich) anlässlich des Rennspiels **Käfer Total**. Der Wagen ist ein Mexiko-VW 1200, Baujahr 1995. Das Auto ist ASU-geprüft und eine TÜV-Plakette für die nächsten zwei Jahre besitzt der Wagen ebenfalls. Falls Ihnen das kultige Outfit nicht gefällt, lässt es sich übrigens einfach abziehen, dann wird die schicke schwarze Grundfarbe sichtbar.

## Havas Interactive

(www.havas.de) verlost:



Neun »Half-Life: Generation« inklusive T-Shirt.

## Von Diamond Multimedia

(www.diamondmm.de) verlosen wir:



Drei Grafikkarten Viper 2.

## Blue Byte

(www.bluebyte.de) spendet:



Zehn Gruselschocker »F-13« mit T-Shirt.

## Matrox

(www.matrox.de) stiftet ebenfalls einen Gewinn:



Eine Millennium G400-Grafikkarte könnte bald Ihnen gehören.

## Hasbro Interactive

(www.hasbrointeractive.de) stellt folgendes zur Verfügung:



Neun Sätze von jeweils fünf E-Mail-Games.



## Guillemot (www.guillemot.com)

verlost folgende Gewinne:

Zwei Lenkräder vom Typ Thrustmaster Formula Pro.



Zwei Soundkarten Maxi Sound Fortissimo.

Mit **Close-up Posters** (www.closeup.de) verlosen wir:




Drei Matrix-Figuren.

Neun Becks-T-Shirts. Neun T-Shirts.




Neun South-Park-Geschenk-Boxen.

Außer dem Käfer verlosen wir von **Infogrames** (www.infogrames.de):




Fünf »UEFA Manager« inklusive eines Fußballs und ein von Stefan Effenberg handsigniertes T-Shirt.

Vier »Anstoß 3« mit einem Trikot.

Von **Egmont Interactive** (www.egmont-interactive.de) haben wir diese Preise im Programm:

Neun Adventures »The longest Journey« inklusive einem April-Pappaufsteller.




**Eidos** (www.eidos.de) möchte gern folgendes unter die Leute bringen:

Fünf »Dark Project 2« inklusive des Lösungsbuchs.

Vier »Final Fantasy 8«.

**Sunflowers** (www.sunflowers.de) bedenkt Sie mit




Vier Schatztruhen mit »Anno 1602«.



Fünf Königs-Editionen von »Anno 1602«.

Auch von **Take 2 Interactive** (www.take2.de) verlosen wir Preise:

Drei »You don't know Jack 3« mit T-Shirt.




Drei »Metal Fatigue«.



Drei »Starship Soldiers«.

Hardware-Hersteller **Interact** (www.interact-europe.com) verlost mit uns:






Drei Hammerhead FX Gamepads.

Drei Joysticks vom Typ Cyclone Digital.

Drei V4 Force-Feedback-Racing-Wheel-Lenkräder.

# PC PLAYER GRUFT

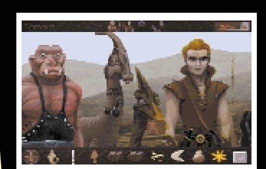


## Es stand in PC Player 6/95 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

### Doppelter Flug

Verschiedener konnten unsere Titelmotive kaum sein: **Flight Unlimited** war Looking Glass' erster Ausflug in die zivile Luftfahrt, **Flight of the Amazon Queen**, ein Point-and-Click-Adventure von Renegade, klaute optisch und inhaltlich dreist, aber passabel bei »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«. Hmm, sowohl Adventures als auch Flugsimulationen sind im Moment wenig angesagt. Zufall? Außerirdische?

### Die Bildunterschrift des Monats



**Schräge Helden sind bei Lost Eden Trumpf.**

**Lost Eden** von Cryo sah toll aus und klang schön – jedoch nicht viel mehr. Heinrich Lenhardt inspirierte das Render-Spektakel jedoch zur Bildunterschrift des Monats: »Ihre Mitreisenden sehen wie ein dubioser Haufen aus, der sich mit dem Wochenend-Ticket die letzten Sitzplätze in der Bahn erdrängelt hat.«

### Die Top-5 vor fünf Jahren

| Spiel | Wertung |
|---|---|
| Magic Carpet: Hidden Worlds | 92 |
| Lemmings für Windows | 90 |
| Flight Unlimited | 84 |
| Hattrick | 78 |
| Jagged Alliance CD | 76 |



**Magic Carpet: Hidden Worlds**

### 30 Hefte PC Player

Zum Jubiläum des 30. Heftes (Sie halten übrigens gerade die 90. Ausgabe in der Hand) enthüllten wir im Finale jene fünf Untertitel-Mitbewerber, die vom langjährigen Motto »Das Spiele-Magazin für PCs« im Herbst 1992 nur knapp geschlagen wurden.

1. Jetzt mit Amiga-Sonderteil
2. Mehr Power als andere Spielemagazine
3. Schlaflos in Poing
4. Heinis und Bobos interessantes Magazin
5. Mit vielen tollen Listings zum Abtippen

### Ende der Legende

Kurz und schmerzhaft: **First Encounters**, offizieller dritter Teil der »Elite«-Reihe, enttäuschte. Auf ganzer Linie. Trotz eines realistischen Flugmodells, das Raumkämpfe zum Schaufliegen degradierte. Ehrlich kein Jux: Während unseres Tests erschienen gleich zwei neue Patche, das Spiel stürzte unvermittelt ab, Speicherstände ließen sich nicht mehr laden. Besser, Sie spielen **Privateer**. **(ra)**



**Spaßlos im Weltall: First Encounters verpasste den Anschluss an Elite.**

# Rätseln und

Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (Pentium III, 500 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17”-Monitor, Guillemot 3D Prophet (GeForce 256), 20,5 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live Player 1024, MS-Internet-Keyboard uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 133 ein und schicken diese dann an uns ein. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!.

- Computerserie von Sinclair
- Zauberspruch in Final Fantasy 8
- Fiesling in Toy Story 2
- Taktfreq. d. nächsten Prozessorgeneration
- Schauplatz in Star Wars: Obi-Wan
- Datei f. d. Einstellungen eines DOS-Prog.
- böse Hexe in Final Fantasy 8
- Frau (span.)
- das G in WYSIWYG
- von Cifer abziehbarer Zauber (Final F. 8)
- böser Magier in Diablo 2
- heißblütiger Faustkämpfer (Final F. 8)
- verfilmter Computerspiel-Klassiker
- Kampfhubschrauber-Simulation
- Internet-Domain f. staatl. Einrichtungen
- Internet-Domain f. Australien
- Computer-Crash
- Ort des offizellen Betatest z. Diablo 2
- Entgegner in Tomb Raider 4
- Actionspiel der leisen Töne
- Volk in X-Beyond the Frontier
- erster Röhren-Computer
- Internet-Suchmaschine
- Eingabegerät
- 3D-Actionspiel auf Planet Gryphon
- erste 3D-Beschleunigerkarte (... 3D)
- Killer-Loop-Fahrzeug
- Champion d. Ogroks (Revenant)
- Betriebssystem
- Internetprotokoll (Abk.)
- Länderkennz. für die Niederlande
- erstes T von TFT-Display
- Monitor-Prüfsiegel
- Held in Invictus-Schatten d. Olymps
- schnelle Datenübertragungsmethode
- Druidenstadt in Ultima 9
- erweiterte AGP-Port-Version
- Protoss-Einheit in StarCraft
- Kfz.-Kennzeichen f. Bad Oldesloe
- Installations-Programm
- Hersteller von Pong, Tempest u. Q*bert
- Chip-Bein
- Diebin in Planescape: Torm.
- Spielstufe
- Flugsimulation von Virgin (... Ace)
- nicht verkäufliche Version e. Software
- Fabelwesen (u.a. bei Discworld)
- Actionspiel von Psygnosis (... Ivan)
- Strategiespiel-Hit von Microsoft (Abk.)
- Win.-Programmierschnittstelle
- Fahrzeug in Metal Fatigue
- Rundfunkanstalt
- Kfz.-Kennzeichen f. Oldenburg
- vermuten
- Windows, DOS, Solaris (dt. Abk.)
- Radiosender der US-Truppen
- Länderkennung v. Rumänien
- tun, machen (engl.)
- Midnight ... (Take 2)
- N64-Nachfolger
- Sierras Weltraumkolonie-Simulation
- Diablo-2-Entwickler
- ultraschneller Zugang z. Internet
- Internet-Suchmaschine

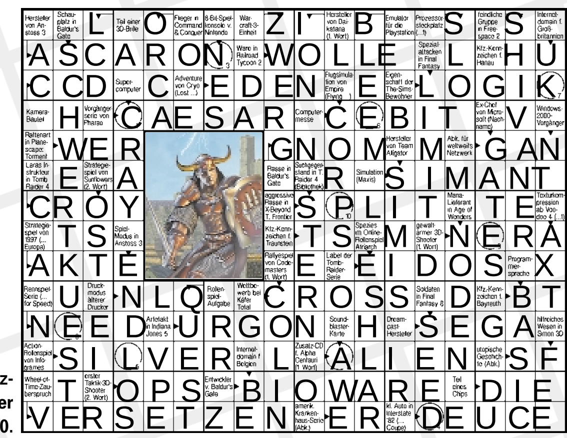
# 1. Preis: 1 Spiele-PC im Air-Brush-Look

## 2. – 11. Preis: Je ein »Diabo«

**Lösungswort:**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |

Einsendeschluß ist der 31.05.2000, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firma Alternate und von Blizzard/Havas Interactive.



**Lösung des Kreuzworträtsels aus der PC Player 5/2000.**

# gewinnen!




ALTERNATE DAS PASST!
COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de

**Gewinnen Sie diesen schicken, geairbrushten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.**

... und 10 mal







## Gewinner aus 4/2000

**Air-Brush-PC-Motiv: Commandos 2**
Michael Voigt, Liegau Aug.

**Je ein Spiel: Commandos Director´s Cut**
Robert Götze, Lehesten ● Felix Gorgas, Klostermannsfeld ● Frederik Intelmann, Plieningen ● Thomas Kroner, Furth ● Pascal Liedtke, Rottenburg ● Jens Plagemann, Hamburg ● Steffen Pleßmann, Erfurt ● Dirk Unterberger, Weidenberg ● David Weidemann, Gummersbach ● Marco Wendel, Bühl

* Abbildung ähnlich

# NACH SPIEL




**Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Daher übergeben wir an dieser Stelle das Wort an die PC-Player-Leserschaft, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.**



## Tester-Meinung

Unser Manfred war schon immer Lara-Fan und hat ihr auch im vierten Teil die Stange gehalten. Tadellose Bedienbarkeit, die richtige Mischung aus Action und Rätseleinlagen, eine sehr flotte Grafik-Engine, sowie sinnvolle Neuerungen wie das Zielfernrohr – mehr Novitäten braucht ein gestresster Chefredakteur nicht, um sich abends mal ein wenig vom Alltag zu entspannen. Roland hingegen gestand Pop-Ikonen keinen Bonus zu. Ganz genau notierte er die seltsame Lara-Kamera, die in ungünstigen Momenten abschwenkt oder dass Lara manchmal an Wänden hängen bleibt. Die Atmosphäre war ihm außerdem zu altbekannt. Dennoch musste er zugeben: Dank der abwechslungsreichen, überschaubaren Level und der behutsam verbesserten Grafik-Engine ist Teil 4 immer noch ein gutes Spiel.



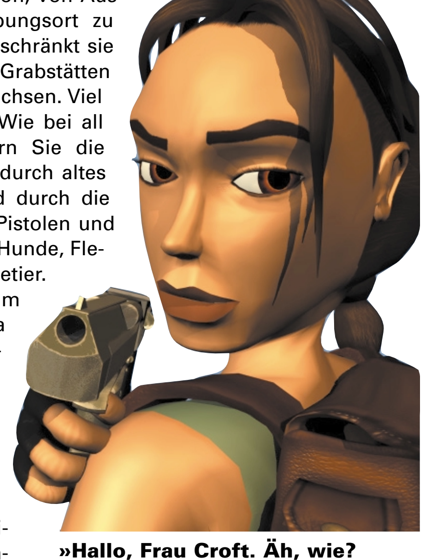
Immer schön vorsichtig sein.

## Hersteller

Produkt-Manager **Markus Behrens** von Eidos schätzt sich auch beim vierten Teil der Tomb-Raider-Saga glücklich, dieses Programm zu betreuen. Das vierte Lara-Kapitel sei eine konsequente Weiterentwicklung des bewährten Spiel-Designs. Insbesondere die Lokalisierung und die gute Technik (Lichteffekte) wären bemerkenswert. Tomb Raider stünde auf Grund seines Bekanntheitsgrades besonders im Rampenlicht der Öffentlichkeit und würde deshalb gern kritisiert. Dem hält Markus entgegen, dass ein spektakulärer Engine-Umbau in Richtung Quake-3-Niveau von heute auf morgen nicht gelingen kann. Von technischer Überalterung könnte man bei Tomb Raider 4 nicht sprechen. Ob es einen fünften Teil geben wird, ließ Behrens offen. Eidos hat sich noch nicht entschieden. Laut Geschäftsführer Rolf Duhnke liegt der Absatz bei etwa 65 Prozent des dritten Teils, was immer noch eine Zahl ausmacht, von der andere nur träumen können: circa 450 000 Einheiten.

## Kurzbeschreibung

Frau Croft hat genug davon, von Ausgrabungsort zu Ausgrabungsort zu hetzen. Im vierten Teil beschränkt sie sich auf Ägypten, wo die Grabstätten nur so aus dem Boden wachsen. Viel geändert hat sich nicht: Wie bei all ihren Vorgängern steuern Sie die quicklebendige Madame durch altes Tempelwerk, hüpfen wild durch die Gegend und ballern mit Pistolen und weiteren Bleispritzen auf Hunde, Fledermäuse oder anderes Getier. Die Schatzsuche steht im Hintergrund, hat Lara doch einen alten Gott aufgeschreckt, den es zu bekämpfen gilt. Zur Unterstützung wurden ihr noch einige neue Bewegungsmöglichkeiten spendiert; um die Ecke hangeln oder an Seilen durch die Luft schwingen; insgesamt aber nichts Wesentliches.



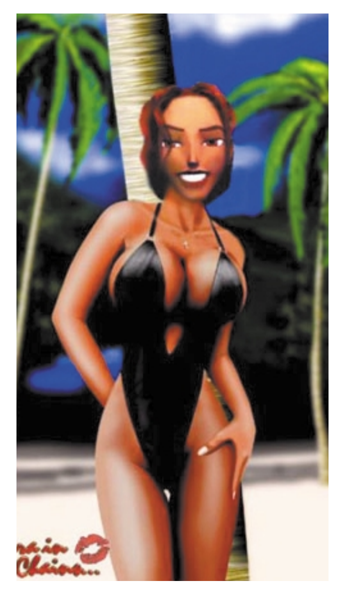
**»Hallo, Frau Croft. Äh, wie? Meine Nase gefällt Ihnen nicht? Ok, ok. Ich geh wieder.«**

## Kinofilm



**Diese Ähnlichkeit! Angelina Julie bei der Oskarverleihung.**

Der Kern der Spielergemeinde hat sich an Lara satt gespielt. Aber in Boulevardblättern wird Frau Croft immer mehr zum Aushängeschild für Frauenpower und Gleichberechtigung. Nachschub bekommen diese Bemühungen durch den anstehenden Lara-Croft-Film, für den als Hauptdarstellerin die gar nicht mal so unbekannte **Angelina Julie** verpflichtet wurde. Am 27. März erhielt sie den Oskar in der Kategorie »Beste weibliche Nebendarstellerin«. Eine gute Wahl; vielleicht macht Julie aus der Figur Croft noch die reinste Charakterrolle. Produzent Laurence Gerden war schon an Kassenschlagern wie »Predator« oder »Stirb langsam« beteiligt. Paramount Pictures startet jedenfalls die bislang aufwendigste Umsetzung eines Computerspiels.



**Darling macht Urlaub; die Rückkehr auf die Bühne ist aber nicht ausgeschlossen.**

## Händler

Tom Meier vom Spielefachgeschäft »PC Fun« ist mit den Verkäufen alles andere als glücklich. Das Spiel mag in den Charts gut vertreten sein, seine Kundschaft aber konzentriert sich auf innovativere, bessere Titel, die es mittlerweile in rauen Mengen gibt. Die praktisch völlige Bug-Freiheit des Titels hat da bei Computerspielkennern auch nicht mehr zu Begeisterungsstürmen geführt.
Wohl wurde von einigen Zeitschriften wieder ein großes Trara um den vierten Teil gemacht, allein, es nützte nicht mehr so viel. Sollte tatsächlich noch ein fünfter Teil erscheinen, müssten spektakuläre Veränderungen wie eine wirklich neue Grafik-Engine her. Ansonsten würde wohl nur noch ein Lara-Nacktauftritt helfen. Tomb Raider 4 läuft auf jeden Fall nicht ganz so gut, wie Eidos sich das erhofft hat. Wie Meier auch am Preis erkennt: Teil 4 gibt es bereits für 45 Mark, er ist damit schon jetzt genauso billig wie der dritte Teil der Classic-Edition.

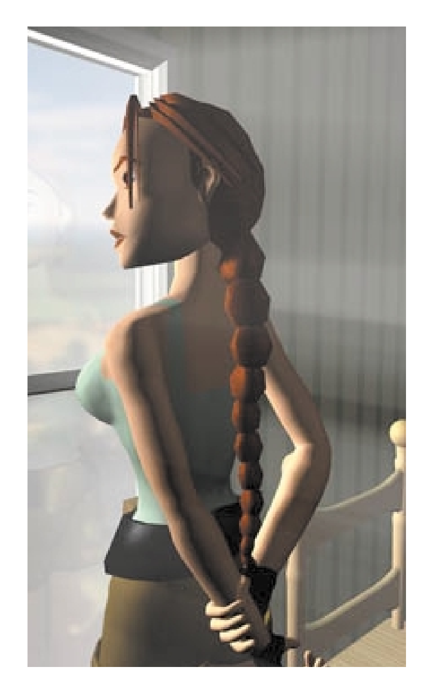
### Chart-Erfolge

**Große Unterschiede: Im Vergleich zur verhaltenen Resonanz unserer Leser schlägt sich Lara auf dem Mainstream-Markt immer noch prima. Platz 1 blieb ihr aber erstmals verwehrt.**

| | |
|---|---|
| Dezember '99 | Platz 3 |
| Januar 2000 | Platz 3 |
| Februar 2000 | Platz 9 |
| März 2000 | Platz 9 |

## Leser

Josef Söthe (Bielefeld) liebt den vierten Teil: »Ein erstklassiges Spiel, dass auf eine Stufe mit »Indiana Jones und der Turm von Babel« zu stellen ist. Die Grafik ist stark verbessert: brillante Lichteffekte, animierter Himmel, mittels Bump-Mapping veredelte Säulen, und so weiter ... Erfrischende, zum Teil aussergewöhnliche Rätselelemte ergeben ein verändertes Spielgefühl. Zum andersartigen Erleben trägt aber auch der gegenüber Teil 3 umgekrempelte Aufbau bei. Im Prinzip schildert das Spiel den Ablauf eines einzigen Tages. Hat man sich das erst einmal bewusst gemacht, spürt man die Spannung des Geschehens noch unmittelbarer. Die Nachricht vom Ende der Serie war hoffentlich als Aprilscherz gemeint.«
Auch andere Leser mögen das Programm durchaus. Marco Bütinghausens (Köln) Fazit lautet: »TR4 ist ein gutes Spiel, an dem es nichts Großes auszusetzen sichtlich war das Spiel in Wien kein besonderer Hit, so dass die Lagerbestände jetzt zum halben Preis verramscht werden (300 österreichische Schillinge, etwa 43 Mark). Für diesen Betrag ist es natürlich klasse. Ich kann nur sagen, wenn man einen Big Mäc bestellt, weiß man auch, was man kriegt. Genauso ist es bei TR4. Zum Vollpreis hätte ich es mir allerdings nicht gekauft.« Holger Kroiher (Bochum) mag kein Lara-Fan mehr sein: »Ich war ein großer Fan bis Teil 3. Eigentlich bis zur Mitte vom vierten Teil. Dann aber verflog die Freude über die verschönerte Optik und ein Lara-as-usual-Gefühl machte sich breit ... Genau wie C&C3: ausgelutscht und totgeritten. Ganz egal, wie viele Teile noch erscheinen, für mich kommt kein fünfter Teil in Frage.«
Einige Leser mögen Lara Croft überhaupt nicht mehr. Reinhard Franz (Herborn) schreibt uns:



**Traurige Adelige am Fenster – die Begeisterung hat nachgelassen.**

**Araber mögen emanzipierte Zeichentrickfrauen nicht.**

gibt, außer der Tatsache, dass man sich mit Neuerungen sehr zurückgehalten hat.« Sascha Ostrowski (Witten) vergleicht: »Nach dem eher schlechten dritten Teil habe ich nicht mehr viel erwartet, war aber vom Spiel doch positiv überrascht. Die allein in Ägypten angesiedelte Story hat mir sehr gut gefallen, die Rätsel waren nicht zu schwer, aber auch nicht zu leicht, eben sehr fair ... Ein absolut geniales Spiel.«
Weniger euphorisch äußert sich Markus Kühn (Niederösterreich): »Tomb Raider war sicher eine nette Entwicklung, ... aber man sollte mit Würde abtreten. Ich fände es gut, die Serie zu beenden, ein 5. Teil wäre zuviel des Guten.« Ralph Möller (Wien) verweist auf den Zusammenhang von Preis und Leistung: »Offen- »Ich kann sie nicht mehr sehen. Hier Lara, dort Lara, überall Laras. Was passiert eigentlich, wenn keiner mehr Lara haben will? Oh Mann, dann kommt bestimmt Laras Schwester. Du willst wissen, wer Laras Schwester ist? Na ganz einfach: Es ist Blara!!!« Ralf Bieller (Waghäusel) meint: »Tomb Raider war mal ein gutes Spiel, Lara war mal ein cooler Charakter. Jedoch ist beides nach vier Teilen, die sich im Prinzip nur in neuen Leveln und anderen Rätseln unterscheiden, ausgereizt ... Einen fünften Teil würde ich nicht mehr spielen, es sei denn, er würde viele Neuerungen (komplett neue Grafik-Engine, mehr Interaktion, und so fort) enthalten. Doch sind die Chancen dafür relativ klein. Die diversen TR-Klone haben Lara eh schon überholt.« Abschließend entsetzt sich Patrick Schönberger (Ruhmannsfelden): »Jahrelang musste der Bereich Computerspiele um Anerkennung kämpfen, um dann von einer Pixelbraut in Tank-Top und Hotpants zum Lifestyle erhoben zu werden. Dabei wissen viele gar nicht, dass wir es immer noch lediglich mit einem Spiel zu tun haben, das im vierten Anlauf weder besonders originell noch besonders gut ist. Aber, es ist ja Lifestyle das Spiel zu kaufen. Auch wenn der Gelegenheitskäufer von Brigitte und Co. schon am ersten Sprung scheitert. »Ich unterstütze das, denn Lara spiegelt die moderne Frau wider.« Nicht wirklich, oder?« **(uh)**

### Leser Charts

**Die Leser brachen für Lara keine Lanze. Nach einem blitzartigen Kurzauftritt auf hinteren Rängen ging sie den Weg allen Fleisches.**

| | |
|---|---|
| Dezember1999 | Platz 27 |
| Ab Januar 2000 | nicht mehr unter den ersten 30 |






**Alle machen Fehler – auch Spieleprogrammierer. Was in diesem Monat auf virtuellen Straßen und in imaginären Familien alles schief läuft, sagen wir Ihnen hier.**

## FORCE COMMANDER

Endlich mal mit der dunklen Seite der Macht in die Schlacht ziehen. Und das am besten noch mit anderen Spielern aus aller Welt via Internet. Doch bis vor kurzem gab es da erhebliche Probleme im Imperium. Verzögerungen und Instabilitäten bei den Übertragungen im Netz hemmten den Mehrspieler-Spaß erheblich. Für die englische Version erschien kürzlich der Patch auf die Version 1.1, der die Geschwindigkeitsprobleme erheblich reduziert und übrigens auch mit dem deutschen »Force Commander« zusammenarbeitet.
www.lucasarts.com




**Mit dem neuen Patch läuft das imperiale Internet in Force Commander etwas schneller.**

## DIE SIMS

Der Big-Brother-Boom ist wahrscheinlich mitverantwortlich für den Erfolg der Soap-Simulation »The Sims«. Doch Familienstreitereien sind nicht das einzige Problem der virtuellen Serienstars. So stürzt das Programm manchmal beim Betreten des Wohnhauses ab. Wenn Sie das umgehen wollen, müssen Sie das Gebäude abreißen und neu errichten. Hin und wieder kommt es auch vor, dass Sie unberechtigterweise Ihren Job verlieren, wenn Sie einmal Nachtschicht haben. Der Patch auf unserer CD behebt bereits dieses Problem. Dennoch gibt es auf einigen Grafiksystemen immer noch Schwierigkeiten mit der Stabilität. Warten wir ab, was Maxis dagegen unternimmt.
www.thesims.com/de




**Streitereien und Absturzprobleme bei den Sims.**

## MAJESTY

In der Fantasy-Welt von »Majesty« gibt es wenige friedliche Ruhepausen. Ständig machen Ihnen bösartige Wesen das Leben und Regieren schwer. Manchmal verlieren Sie aber auch aufgrund einiger Bugs den Überblick. Zerstören etwa böse Schergen Gebäude, in denen sich Helden aufhalten, verschwinden diese mitsamt dem Haus von der Bildfläche – werden aber im Menü immer noch aufgeführt. Die Cyberlore Studios wissen bereits von dem Bug und werkeln zurzeit an einem Update.
www.cyberlore.com

## HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH




Die zweite Mission-CD der erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiel-Reihe wollte manchmal nicht so richtig mit ihrer Vorgängerin »Armageddon's Blade« zusammenarbeiten. Wer beide Missionen auf der Platte hat, kann mit dem neuen Update nun aufatmen. Ein weiteres Problem war, dass die Helden der Necromancer zwar eifrig Schiffe in ihrer Werft bauten, diese aber dummerweise nicht benutzten konnten. Mit dem aktuellen Patch auf die Version 3.1 sollte es im Einzelspielermodus keine Probleme mehr geben. Zusätzlich feilten die Programmierer an den Missionsbeschreibungen, die vorher etwas zu unpräzise geraten waren.
www.3do.com

## DER VERKEHRSGIGANT

Blechlawinen beseitigen und den öffentlichen Nahverkehr auf Trab bringen. Das sind die primären Aufgaben in JoWoods jüngstem Streich. Doch Verkehrsstaus sind leider nicht die einzigen Probleme. Im Spiel um Busse und Bahnen kommt es des öfteren zu Programmabstürzen. Vor allem Rechner mit AMD-Chipsatz sind davon betroffen.

Häufig passiert es auch, dass die neu eröffnete Straßenbahn Fahrgäste an manchen Haltestellen einfach übersieht und weiterfährt. Kein Wunder, dass dann die Passanten immer verärgerter werden.

Und die Straßenbahnen bereiten leider noch weitere Sorgen. Entschließt sich etwa der Spieler, seine alte Linie umzustrukturieren oder gar das Schienennetz abzureißen, lassen sich manchmal die Gleise nicht von den Kreuzungen entfernen. Am Spielverlauf ändert sich deswegen zwar nichts, doch die Schienen-Torsos machen sich natürlich im Spiel nicht gut. Hoffen wir also auf ein bald erscheinendes neues Update, das vor allem die viel beklagten Absturzprobleme in den Griff bekommt. **(dk)**
www.verkehrsgigant.com



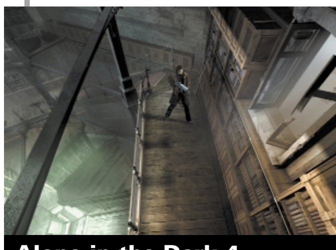
**Programmabstürze und viele kleine Bugs beim Verkehrsgiganten.**

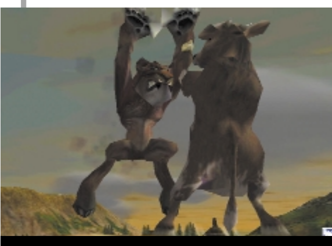
**Haben auch Sie in aktuellen Spielen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon.**

**Unsere Adresse:**
**bugreport@pcplayer.de**

oder per Post an
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Bugreport«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.


Alone in the Dark 4


Black & White


Max Payne


Pool of Radiance 2


Ultima Online 2


Wizardry 8

**Auf diese Spiele freuen sich die Leser am meisten***

1. Diablo 2
2. Duke Nukem Forever
3. Black & White
4. Halo
5. Commandos 2

*Auswertung von knapp 1600 Leser-Mitmachkarten

# Aktuelle Erscheinungstermine

| TITEL | HERSTELLER | GENRE | TERMIN |
|---|---|---|---|
| Alone in the Dark 4 | Darkworks/Infogrames | Action-Adventure | Oktober 2000 |
| Anachronox | Ion Storm/Eidos Int. | Action-Rollenspiel | 2. Quartal 2000 |
| Arcatera | Westka/Ubi Soft | Rollenspiel | 2. Quartal 2000 |
| Baldur´s Gate 2 | Bioware/Interplay | Rollenspiel | September 2000 |
| Battle Isle 4 | Blue Byte | Strategie | 3. Quartal 2000 |
| Black & White | Lionhead/Electronic Arts | Strategie | 3. Quartal 2000 |
| Blair Witch Project | Terminal Reality/Take 2 Int. | Action | Oktober 2000 |
| Championship Motocross | THQ | Rennspiel | 3. Quartal 2000 |
| Clou 2, Der | Neo/THQ | Adventure | August 2000 |
| Colin McRae Rally 2 | Codemasters | Rennspiel | 2. Quartal 2000 |
| Comanche 4 | Novalogic/Electronic Arts | Simulation | 2. Quartal 2000 |
| Command & Conquer: Renegade | Westwood/Electronic Arts | Action | 2. Quartal 2000 |
| Commandos 2 | Pyro Studios/Eidos Int. | Echtzeit-Strategie | 4. Quartal 2000 |
| Cultures | THQ | Strategie | August 2000 |
| Dark Reign 2 | Activision | Echtzeit-Strategie | 2. Quartal 2000 |
| Daikatana | Ion Storm/Eidos Int. | 3D-Action | 2. Quartal 2000 |
| Deep Fighter | Criterion/Ubi Soft | Action | 2. Quartal 2000 |
| Demonworld 2 | Ikarion | Strategie | September 2000 |
| Descent 4 | Parallax Studios/Interplay | 3D-Action | 4. Quartal 2000 |
| Deus Ex | Ion Storm/Eidos Interactive | Action-Rollenspiel | 2. Quartal 2000 |
| Diablo 2 | Blizzard Ent./Havas | Action-Rollenspiel | August 2000 |
| Duke Nukem Forever | 3D Realms/Interplay | 3D-Action | Juli 2000 |
| Frontierland | JoWood/Boris Games | Strategie | 3. Quartal 2000 |
| Galleon | Confounding Factor/Interplay | Action-Adventure | Oktober 2000 |
| Gothic | Piranha Bytes | Action-Rollenspiel | 2. Quartal 2000 |
| Grand Prix 3 | Microprose/Hasbro Int. | Rennspiel | 2. Quartal 2000 |
| Ground Control | Massive Ent./Havas Int. | Echtzeit-Strategie | 2. Quartal 2000 |
| Half-Life: Team Fortress 2 | Valve Software/Havas Int. | Action-Adventure | Oktober 2000 |
| Halo | Bungie Softw./Take 2 Int. | Action | November 2000 |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Ritual Ent./Take 2 Int. | Action | 2. Quartal 2000 |
| Hidden and Dangerous 2 | Illusion Softworks/Take 2 Int. | Action-Strategie | November 2000 |
| Icewind Dale | Interplay | Rollenspiel | 2. Quartal 2000 |
| KISS Psycho Circus | Third Law 1st/Take 2 Int. | Action | 2. Quartal 2000 |
| Loose Cannon | Digital Anvil/Microsoft | Action | 3. Quartal 2000 |
| Max Payne | 3D Realms | Action | November 2000 |
| MDK 2 | Bioware/Interplay | Action-Adventure | 2. Quartal 2000 |
| Mercedes Benz Truck Racing | Synetic/THQ | Rennspiel | August 2000 |
| Peace Makers | Masa/Ubi Soft | Strategie | Oktober 2000 |
| Planescape: Torment 2 | Black Isle/Interplay | Rollenspiel | November 2000 |
| Pool of Radiance 2 | Stormfront Studios/SSI | Rollenspiel | 4. Quartal 2000 |
| Project IGI | Eidos Interactive | 3D-Action | 2. Quartal 2000 |
| Rally Racing Simulation | Ubi Soft | Rennspiel | November 2000 |
| Real Neverending Story, The | discreet monsters | Action-Adventure | 3. Quartal 2000 |
| Rune | Human Head Studios/Take 2 Int. | Action | September 2000 |
| Sacrifice | Shiny/Interplay | Echtzeit-Strategie | September 2000 |
| Siedler 4, Die | Blue Byte | Strategie | 4. Quartal 2000 |
| Simon the Sorcerer 3D | Headfirst Prod./Hasbro Int. | Adventure | 2. Quartal 2000 |
| Starfleet Command 2 | 14° East/Interplay | Action-Strategie | November 2000 |
| Star Trek: Klingon Academy | 14° East/Interplay | SF-Simulation | 2. Quartal 2000 |
| Star Trek: Voyager Elite Force | Raven Software/Activision | 3D-Action | 2. Quartal 2000 |
| Star Wars Episode 1: Obi-Wan | LucasArts/THQ | Action | 2. Quartal 2000 |
| Stonekeep 2: Godmaker | Black Isle/Interplay | Rollenspiel | Dezember 2000 |
| Summoner | Volition/THQ | Rollenspiel | November 2000 |
| Sudden Strike | CDV | Echtzeit-Strategie | 2. Quartal 2000 |
| Techno Mage | Sunflowers/Infogrames | Action-Adventure | Juli 2000 |
| Tropico | Pop Top Software/Take 2 Int. | Strategie | Dezember 2000 |
| Turrican 3D | Rainbow Arts/THQ | Action | 2. Quartal 2000 |
| Ultima Online 2 | Origin/Electronic Arts | Online-Rollenspiel | 1. Quartal 2001 |
| Vampire: The Masquerade | Nihilistic Software/Activision | Rollenspiel | Juli 2000 |
| Warcraft 3 | Blizzard/Havas Interactive | Rollen-Strategie | 4. Quartal 2000 |
| Wizardry 8 | Sir Tech | Rollenspiel | 4. Quartal 2000 |

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.



# DIE WELT IST NICHT GENUG

Aber die Quake-3-Engine könnte reichen.

**So, da sind Sie also, Mr. Bond. Wir haben Sie schon erwartet. Um ehrlich zu sein, wir warten schon lange auf Sie, sehr lange. Schon damals, als Sie mit dem erstaunlichen Konsolentitel eine triumphale Rückkehr in die Welt der Videospiele feierten.**

Bereits damals rechneten wir, die PC-Journalisten, mit Ihrer baldigen Ankunft. Wir saßen in den schmuddeligsten Ecken unserer bevorzugten Versammlungsorte* und freuten uns. Als aber von »Der Morgen stirbt nie« kein PC-Spiel erschien, da waren wir schon geknickt. Und der Gedanke, dass es auch zu »Die Welt ist nicht genug« nichts geben würde, hätte uns beinahe völlig vernichtet. Aber wir vergaßen, Mr. Bond: Sie haben dieses Talent, den Zünder der Atombombe erst dann zu deaktivieren, wenn die letzten fünf Sekunden angebrochen sind. Diese Besonderheit hat Electronic Arts übernommen. Die Ankündigung, dass man ein Expertenteam mit großer Ego-Shooter-Erfahrung zusammenstellt (auch Mitarbeiter von »Kingpin« sind dabei) erreichte uns im letzten Moment. Wir wollten schon unseren Kummer im Suff ertränken. Viel Geld gespart. Hurra!

Ein Sturm zieht auf.

Achtung, ein feindlicher Agent oben rechts im Gerüst. Weg mit ihm.

## Bond wird Quäker

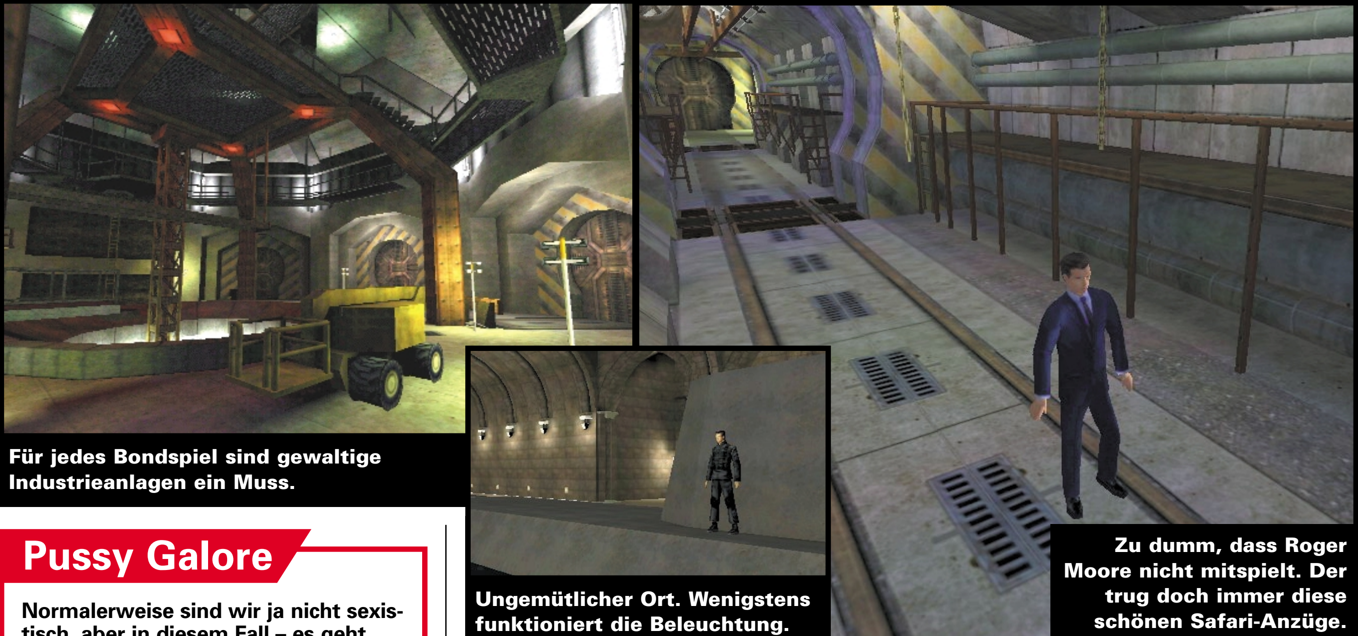
Aufregend allein ist schon die Tatsache, dass als Grundlage des koketten Spielriesen die machtvolle Quake-Engine gewählt wurde. »Star Trek: Voyager« wird der erste reine Solospieler-Ego-Shooter auf Basis dieser Engine sein, aber »Die Welt ist nicht genug« (im Folgenden kurz DWING) soll noch beeindruckender werden und nützt einige Erweiterungen aus, die dem Quake-Programmcode hinzugefügt wurden.

Produzent Ric Neil erläutert: »Wir haben die Animationen mit unserem eigenen Animationssystem ersetzt, die den Figuren mehr Aktions-Interaktions-Möglichkeiten bieten. Außerdem benutzen wir eine modifizierte KI. Beides zusammen lässt die Charaktere sehr echt wirken. Es ist geradezu unheimlich.« →

**»Eigene Animationssysteme und modifizierte KI lassen die Charaktere sehr echt wirken ... es ist geradezu unheimlich.«** Ric Neil, Produzent

*Kneipen

# Die Welt ist nicht genug



**Für jedes Bondspiel sind gewaltige Industrieanlagen ein Muss.**

**Ungemütlicher Ort. Wenigstens funktioniert die Beleuchtung.**

**Zu dumm, dass Roger Moore nicht mitspielt. Der trug doch immer diese schönen Safari-Anzüge.**

## »Einige der größten Level, die es in 3D-Shootern je gegeben hat.«

### → Engine-Vergleich

Ein Teil der KI-Modifikationen wird vermutlich für alle weiblichen Charaktere verwendet, die dem charmanten Helden stets lüstern entgegenlechzen. Aber warum erhielt Quake 3 den Vorrang vor Unreal oder der neuen Lith-Tech? »Gute Frage.« meint Ric. »Wir haben alle Engines miteinander verglichen. Unserer Meinung nach besitzt id Software ganz einfach die fortschrittlichste Technologie. Wir wissen, dass wir die gleiche Engine auch auf dieser neuen japanischen Konsole verwenden können. In Zusammenhang mit der hohen Polygon-Auflösung gab das den Ausschlag.« Ric vergaß dabei zu erwähnen, dass Q3s innovative, kurvige Oberflächen-Technologie auch am besten weiterhilft, um den Körper von Denise »Ich zähle zu den weltweit besten Atom-Physikern« Richards akkurat nachzubilden.

Natürlich sollen sich die Level so weit wie möglich am Film orientieren. »Es war eine gute Geschichte«, erläutert Ric, »und wer den Film gesehen hat, weiß schon, welche besonderen Action-Sequenzen wir einbauen werden.« DWING konzentriert sich auch auf Abschnitte, die vom Vorbild übergangen wurden. In einem Spiel ist das Budget für Spezialeffekte praktisch unbegrenzt. Man kann auf Wunsch die ganze Welt explodieren lassen, obwohl auch die ja nicht genügt. Die Spiele-Entwickler versprechen, einige der größten Level zu entwickeln, die es in 3D-Shootern je gegeben hat.

**Ein Unterseeboot. Irgendwo dort steckt die nette Mrs. Richards.**

### Der schlaue Mr. Bond

Es geht nicht nur ums Ballern. James heißt nicht Rambo, sondern ist sehr gebildet. Das Team verspricht deshalb alle möglichen Spion-Aktivitäten – auch solche, die darüber hinausgehen, eine Walther PPK abzufeuern. Und obwohl man sich weigert, konkrete Aussagen über Bonds Fahrzeuge abzugeben, wären wir überrascht, ihn nicht am Steuer der unterschiedlichsten Vehikel zu sehen, und wenn es nur eine Zwischensequenz wäre.

Apropos Cutszene: Diese werden ähnlich wie bei Half-Life mit der normalen Spiel-Engine dargestellt. »Sie erinnern sich vermutlich an die Stelle im Film, in der Bond in einer unterirdischen Anlage einem Feuer und einer Bombe entkommen muss? Wenn der Spieler erfolgreich ist, fährt die Kamera zurück und Sie sehen, wie Bond durch die Wucht der Explosion durch den Gang gewirbelt wird und per mächtigem Sprung entkommt.«

Das wirft die Frage auf: Was erwartet uns noch? Die Verfolgungsjagd per Motorboot die Themse entlang? Vielleicht die Flucht auf Skiern vor den gefährlichen Schneemobil-Fallschirmspringern? Oder gar das Gemetzel mit dem Kettensägen bewehrten Hubschrauber, bei dem Bonds schöner BMW zerhakkstückt wird?

### Bond im Netzwerk

Da Quake 3 die Basis ist, bieten sich Deathmatch-Level an. Ric meinte, dass einige esoterische Spiel-Modi in Arbeit sind. »Wir haben mehrere Ideen, die perfekt zu James Bond wie auch zu Multiplayer-Leveln passen.« Klingt allerdings nicht esoterisch. Eher mysteriös.

## Pussy Galore

**Normalerweise sind wir ja nicht sexistisch, aber in diesem Fall – es geht schließlich um James Bond! Vorausgesetzt, die folgenden, typischen, geschlechtsbezogenen Fragen werden mit der nötigen Ironie angegangen, glauben wir, Ihnen den folgenden Multiple-Choice-Test zumuten zu dürfen. Es geht um folgendes: Welche der »Die Welt ist nicht genug«-Ladys (auf Seite 44) wäre was für Sie?**

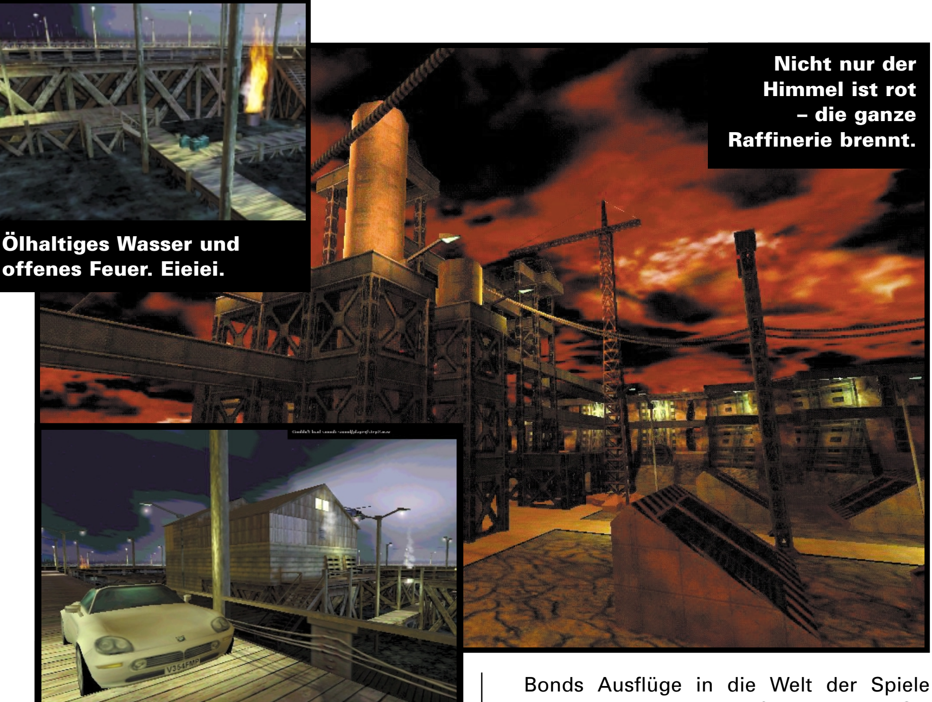
Wenn Sie mit einer Frau reden, wohin schauen Sie?
a) In ihr Gesicht.
b) Zu Ihrem Freund.
c) Auf Ihren Körper.

Wie sollte sich Ihr idealer Partner kleiden?
a) Teure, schimmernde Designer-Klamotten.
b) Dinnerjacket und Fliege.
c) Ein billiges, weit ausgeschnittenes Etwas, damit ihre wunderschönen großen Brüste freier atmen können.

Was schätzen Sie bei einer Schauspielerin am meisten?
a) Ich kann mich nicht an andere Filme erinnern, in denen sie aufgetreten ist.
b) Sie sieht wie Pierce Brosnan aus.
c) Sie hat nicht erkannt, dass »Starship Troopers« ironisch gemeint war. Und sie hat große Brüste.

Was finden Sie bei einer Frau am attraktivsten?
a) Dass sie ein wenig größer ist als die meisten Frauen. Aber nicht zu viel.
b) Also, wenn ich so darüber nachdenke, ihren stark behaarten Oberkörper.
c) Große Brüste.

**Überwiegend A:** Ihnen müsste diese Brünette am meisten liegen, deren Namen uns leider im Moment entfallen ist.
**Überwiegend B:** Wir spüren irgendwie, dass sie vermutlich am meisten an Bond interessiert sind. Oder an seiner großen Kanone.
**Überwiegend C:** Sie betrachten vermutlich immer noch das Bild von Denise Richards und haben diese Fragen noch gar nicht beantwortet. Sie alter Lustmolch.



Ölhaltiges Wasser und offenes Feuer. Eieiei.

Nicht nur der Himmel ist rot – die ganze Raffinerie brennt.

Sah Bonds BMW nichts anders aus? Oder soll das ein Rover sein?

Ein großer Vorteil des PCs im Mehrspieler-Modus ist die Vernetzung der Computer. Sie werden nicht länger genötigt, zu viert wie Vieh um einen Fernseher zu hocken, wie es noch bei diesem belanglosen Konsolenspielchen nötig war. Obwohl damit zu rechnen ist, dass alle wichtigen Darsteller des Films auch in DWING vorkommen, wäre es schön, auch mal einen der klassischen Bondschurken zu steuern. Und natürlich Skins für jeden der Bond-Darsteller, um herauszufinden, wer »wirklich« der beste ist. Ob das möglich wird? Schwer zu sagen, aber auf die Frage, wen man im Multiplayer-Modus spielen könnte, antwortet Ric »Wer möchten Sie sein?« Der Mann macht uns Hoffnung.

Bonds Ausflüge in die Welt der Spiele waren nur selten von Erfolg gekrönt. Sie reichten von ersten 8-Bit-Auswüchsen auf dem Domark bis hin zum erst kürzlich verzapftem Debakel »Der Morgen stirbt nie« auf der PlayStation. Als wir nachhakten, ob DWING nicht eine reine Kopie der N64-Version von »Golden Eye*« werden wird, schien Ric seltsam zufrieden. »Ich kann diese Frage nicht beantworten, bis Sie in der Lage sind, sich Ihr eigenes Urteil zu bilden. Dann wird der Titel für sich selbst sprechen. Aber ich versichere Euch: Es wird ein Spiel, das es wert ist, den Namen Bond zu tragen.«

So wurde uns gesagt. Rechnen Sie damit, dass 007 seinen perfekt gepflegten Kopf so um die Adventszeit herum zur Tür hereinstreckt. Und vielleicht haben wir dann einen Grund, zu sagen: »Joa, is denn heut' schon Weihnachten?« **(Kieron Gillen/uh)**

*um den Titel wenigstens einmal zu nennen.



»Martini, Mr. Bond?« »Ja bitte, Rosso. Geschüttelt, nicht gerührt.«

## Der Worte sind nicht genug



Aber sie müssen reichen. Wir sind hart schaffende, beinharte PC-Player-Journalisten, die vor nichts zurückschrecken, um **die Wahrheit** herauszubekommen. Oft führen die Untersuchungen uns weit hinein in geheime Abgründe der Spiele-Industrie. Und glücklicherweise werden die düsteren Schatten der Unwissenheit meist durch das brennende Licht der Fakten erhellt. Aber nicht immer. Um Ihnen ein Beispiel zu geben, präsentieren wir im Folgenden die am wenigsten hilfreichen Antworten von Ric Neil. Ein heißer Kandidat für den »Geoff Crammond«-Gedächtnispreis. (Einsilbigste Antworten während eines Interviews.)

**Frage:** Wird das Spiel nur in der Ich-Perspektive spielen, oder gibt es auch andere Ansichten oder Blickwinkel?
**Antwort:** Ich-Perspektive

**Frage:** Werden Filmdarsteller den Spielfiguren Ihre Stimme leihen?
**Antwort:** Im Moment rechnen wir mit einigen Darstellern. Genaues kann ich aber noch nicht sagen.

**Frage:** Wie sieht es mit dem Titelstück von Garbage aus?
**Antwort:** Zur Musik kann ich noch keine offizielle Aussage abgeben.

**Frage:** Wie viele Waffen wird es geben? Werden sie verschiedene Feuer-Modi haben? Können Sie uns einige Beispiele nennen?
**Antwort:** Diese Informationen sind noch unter Verschluss. MI6 hat es mir streng untersagt, mich hierzu zu äußern.

**Frage:** Wird Bond Fahrzeuge steuern? Wenn ja, welche? Wird er Skier fahren?
**Antwort:** Auch diese Informationen sind noch geheim. Tut mir leid.

Wie sind uns sicher: Sie haben mehr Ideen. Wie wäre es mit einem kleinen Wettbewerb? Sie beantworten die obigen Fragen möglichst phantasievoll. Wir wählen die fünf besten Einsendungen aus und schicken diesen fähigen Köpfen einen netten Preis zu. Spiel, T-Shirt, mal sehen, was wir auftreiben können. Senden Sie Ihre Vorschläge bis zum 31.5.2000 an den Future Verlag, Redaktion PC Player, Rosenheimer Straße 145h, 81671 München. Stichwort: »Wir hatten mehr von Ihnen erwartet, Mr. Bond!« Mit einer Veröffentlichung sollten die Gewinner ebenfalls rechnen.

# Max Payne




Ob in der Verkaufsversion die Grafik wirklich so aussieht? Wenn ja, erwartet uns ein echter Augenschmaus.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Remedy Entertainment/ Take 2 Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** Wer weiß, vielleicht November 2000
- **Internet:** www.maxpayne.com
- **Besonderheiten:** Hoher Detailgrad der Spielumgebung ■ Enorme Beweglichkeit der Spielfigur ■ Nur für 3D-Beschleuniger ■ Inklusive Editor ■ Keiner weiß den genauen Veröffentlichungstermin

## Allein gegen die Mafia ... und die Polizei ... und einen Haufen Drogensüchtiger! Als Undercover-Agent hat man es wahrlich nicht einfach.



Jaaah, gib's ihnen! Max macht seinem Namen alle Ehre und ist nicht allzu zimperlich.

**Wann, zur Hölle, kommt »Max Payne« endlich in die Geschäfte? Ursprünglich für den Herbst des letzten Jahres geplant, wird vom Entwickler nun gar kein Termin mehr angegeben.**

Als offiziellen Veröffentlichungstermin gibt der deutsche Vertrieb Take 2 Interactive zwar den November 2000 an, die Webseite der Programmierer verrät aber: »When it's done.«

### Der Mob vergisst nicht

Der New Yorker Polizist Max Payne stolpert von einem Schicksalsschlag zum nächsten. Junkies, die unter der neuen Designerdroge Valkyr stehen, metzeln seine Familie nieder. So ist er die erste Wahl für ein Himmelfahrtskommando: Er soll die Mafia im Big Apple unterwandern und herausfinden, wer für das teuflische Rauschgift verantwortlich ist, das jeden User alle Moral vergessen und wahnsinnig aggressiv werden lässt. Doch nach drei Jahren Undercover-Arbeit ermorden finstere Spießgesellen seinen Chef und Freund, und Max soll dafür verantwortlich sein. Parallel dazu kommt ihm der Mob auf die Schliche, weswegen Max jetzt gar keine Freunde mehr hat und vor Allen auf der Hut sein muss. Und zu guter Letzt sind da noch die Süchtigen, die alles angreifen, was sich bewegt ...

### Das Spiel

Mit einer selbstentwickelten Grafik-Engine macht der finnische Entwickler Remedy Entertainment auf sich aufmerksam. Der Detailgrad der realen Örtlichkeiten in New York fällt sehr hoch aus, einzelne Kugeln und Hülsen simuliert die Engine locker. Angeblich kann Max dutzende von Waffen benutzen, um mit all den bösen Buben fertig zu werden. Anmerkung des Entwicklers: für Kinder ist dieses Spiel nicht geeignet! Die Ansicht erfolgt aus der Perspektive einer dritten Person, dank der Eingabemöglichkeiten sollen Sie etwa gleichzeitig springen und zur Seite schießen können. Die Hintergrundstory erzählen dabei Comic-artige Szenen zwischen den einzelnen Levels.

Wie bei »Soldier of Fortune« haben Sie unterschiedliche Trefferzonen, auch an Ihrem Helden. Je nachdem, wo die Kugeln in Ihrem Alter Ego einschlagen, hat dies etwa einen Einfluss auf Ihren Gang oder wie schnell Sie noch laufen können.

Mit drei verschiedenen Editoren, die dem fertigen Programm beiliegen, basteln Sie eigene Level, arbeiten individuelle Charaktere und Grafik-Effekte aus. Damit sollte Tür und Tor für MODs und Total Conversions geöffnet sein.

Hört sich bis jetzt sehr gut an, nicht? Hoffen wir mal, dass Max tatsächlich noch dieses Jahr auf unsere PCs kommt, denn hier erwartet uns mit Sicherheit ein bemerkenswerter Titel, der Grafikkarten mit Riesen-Potenzial immer noch ins Schwitzen bringt. **(mash)**



Immer für üble Verbrechen gut: Die New Yorker U-Bahn.

Lord British verläßt Origin

# Britannias Herrscher dankt ab

**Es musste ja so kommen: Mit Richard Garriott verlässt nun auch der letzte Überlebende früherer Glanzzeiten das gebeutelte Unternehmen Origin Systems.**

**Die phantastische »Ultima Online«-Welt wird zwar weiter existieren (siehe auch Seite 70), allerdings ohne ihren geistigen Vater Richard Garriott, besser bekannt als Lord British.**

Als am 30. März die ersten diesbezüglichen Meldungen die Runde machten, dachten viele zunächst an einen verfrühten Aprilscherz. Dem war nicht so.

Die erste offizielle Stellungnahme von Electronic Arts, der Mutterfirma von Origin, erwähnte beiläufig den Rauswurf von 20 Designern und – ach ja, bevor wir es vergessen – auch Richard Garriott wird Origin verlassen. Pressesprecher David Swafford betonte, dass die Trennung in beiderseitigem Einvernehmen stattfand: »Origin möchte mit seinen Produkten in eine bestimmte Richtung gehen, die sich leider nicht mit der von Richard Garriott deckt. Beide Parteien waren sich einig, dass eine Trennung der einzig richtige Schritt sei.«



Vor rund 20 Jahren: Garriott präsentiert stolz seine Ultima-Reihe.

## Gegangen oder gegangen worden?

Damit hätte die Sache eigentlich erledigt sein sollen, wären da nicht die vielen empörten Fans und Freunde, die Richard Garriott in seinen mittlerweile 20 Jahren als Spiele-Designer gewonnen hat. Die wollten dieses lapidare Statement nicht so ohne weiteres hinnehmen.

Zunächst meldeten sich zwei gefeuerte Ultima-Online-Designer in den Message Boards der UO-Support-Seite zu Wort (www.stratics.com) und behaupteten, Garriott sei nicht freiwillig gegangen. Dann ließ es sich ein weiterer ehemaliger Origin-Mitarbeiter nicht nehmen, ein internes Memo von Firmenpräsident Jack Heistand in Umlauf zu bringen. In dem Memo war von beiderseitigem Einvernehmen nichts zu lesen. Versuche, Mister Heistand zu einem Statement zu bewegen, blieben erfolglos. Interessanterweise ging an jenem Tag kein PR-Mitarbeiter von Origin ans Telefon.

Zwei Dinge scheinen sicher: Richard Garriott verließ das Unternehmen nicht wegen des bugverseuchten »Ultima 9: Ascension« oder aus Solidarität zu den anderen entlassenen Designern.

## Garriotts Frust

Richard Garriott veröffentlichte ’79 die ersten beiden »Ultima«-Spiele unter dem Label Sierra Online, bevor er 1982 (zusammen mit seinem Bruder Robert) Origin gründete. Zehn Jahre später kaufte Electronic Arts das Unternehmen für rund 30 Millionen Dollar. Ein Spottpreis für eine Firma mit gleich zwei unglaublich erfolgreichen Serien, da zwischenzeitlich neben Ultima auch noch »Wing Commander« dazukam. Dessen Schöpfer, Chris Roberts (ebenfalls gegangen), hatte Folgendes zu Richard Garriotts Weggang zu sagen: »Das überrascht mich nicht sehr, weil ich weiß, wie frustrierend die geschäftsmäßige Atmosphäre für Richard war. Er hatte Pläne für ein komplexes neues Produkt, aber EA will sich stattdessen lieber auf das bewährte Programm konzentrieren.«



Verlässt Origin: Richard Garriott, Gründer von Origin Systems und der Ultima-Serie. Über seine weiteren Pläne ist noch nichts bekannt.

## Nächstes Opfer: Privateer Online

Zeitgleich mit der Meldung vom Weggang Richard Garriotts gab Origin bekannt, dass die Arbeit an »Privateer Online« eingestellt wurde. Keine allzu große Überraschung wenn man weiß, dass der eigens für dieses Spiel angeheuerte Produzent Alan Pavlish bereits vor drei Monaten seinen Hut nehmen musste. Alan, der nach fast 15 Jahren als Produzent von Interplay zu Origin wechselte, machte nach nur fünf Monaten Bekanntschaft mit dem sich ständig drehenden OS-Personalkarussell. Ein ähnliches Schicksal ereilte auch Ed del Castillo, den Produzenten von »Command & Conquer«, der nach langen Jahren bei Westwood Entertainment als Produzent von Ultima 9: Ascension nach einem knappen Jahr auf der Strecke blieb. Bullfrog-Gründer Peter Molyneux trennte sich kurz nach der Übernahme durch EA ebenfalls von seine Firma. Reiner Zufall? Möglicherweise. Zu den prominenten Überlebenden von EA-Übernahmen gehören »SimCity«-Vater Will Wright von Maxis und Brett Sperry von Westwood.

## Noch keine Pläne

Chris Roberts weiß wohl am besten, wie Richard sich fühlt. Schließlich befand er sich vor ein paar Jahren in der gleichen Situation: »Er wird Entzugserscheinungen haben. Es ist fast so, als würde man sein Kind einer fremden Familie überlassen. Am meisten schmerzt es, wenn man etwas über Spiele liest, die man selbst erfunden hat und dann plötzlich feststellen muss, dass man nichts mehr damit zu tun hat.«

Die berufliche Zukunft von Richard Garriott steht noch in den Sternen. Erste Gerüchte machen bereits die Runde. Eines davon sieht ihn bei Microsoft, ein anderes besagt, er wolle eine neue Firma gründen. Es gelang uns zwar, Richard telefonisch zu erreichen, aber er wollte die neue Situation erst einwirken lassen, bevor er neue Pläne schmiedet. **(Markus Krichel/mash)**

## Auszüge aus dem internen Memo von Jack Heistand

»Mit dem zur Verfügung stehenden Budget können wir es uns nicht erlauben, mehrere Produkte zu unterstützen. EA wird insgesamt 16 Millionen Dollar für Origin und Ultima bereitstellen. Daher ist es uns nicht möglich, in andere Online-Spiele, darunter auch Privateer, zu investieren. Außerdem wäre Privateer ein direkter Konkurrent zu zwei ähnlichen Produkten, die zurzeit von EA entwickelt werden.«

»Unser Fokus wird nun darin bestehen, den Gürtel enger zu schnallen. Es folgen die hierzu notwendigen Änderungen: Richard Garriott wird Origin Systems verlassen. Richard hat großartige Arbeit für uns geleistet und die große Verantwortung sein Erbe anzutreten, fällt nun uns zu. Richard wollte in der Zukunft neue, große Projekte angehen, die sich nicht mit unseren Plänen decken. Ich wünsche Richard Garriott alles Gute für seine Zukunft.«

# SimCity 3000 Unlimited

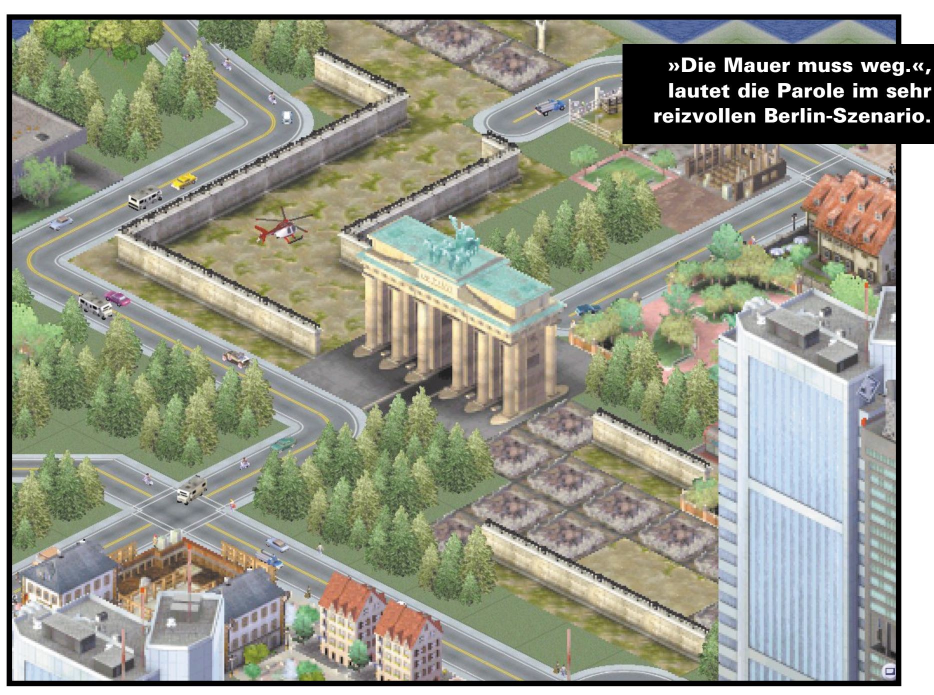
**Maxis bastelt derzeit an ein paar sehr guten Argumenten, um Sie davon zu überzeugen, dass es klug wäre sich erneut als Bürgermeister von SimCity aufzuspielen.**

**Ein Sonderfall war die SimCity-Serie schon immer. Oder kennen Sie ein anderes Spiel, das weder mit optischen Glanzleistungen noch mit rasanter Action brilliert, keinen einzigen echten Gegner aufbietet, auf ein unoriginelles Spielprinzip setzt – und sich dennoch weltweiter Beliebtheit erfreut?**

Angesichts des langjährigen Erfolgs überrascht es kaum, dass Maxis dem letzten Städtebauwunder »Sim City 3000« eine Luxussanierung namens »SimCity 3000 Unlimited« spendiert. Die wird alleine lauffähig, aber auch als preisgünstiges Update erhältlich sein. »Unlimited« bietet zwei neue, im europäischen und asiatischen Stil gehaltene Grafik-Sets. Außerdem wird es rund 30 neue Sonderbauten sowie mehrere zusätzliche Spezialgebäude geben. Für weitere Kurzweil sorgen vier ungewöhnliche Baumzüchtungen sowie ebenso viele frische Geländeformen.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Maxis/Electronic Arts
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Mai 2000
- **Internet:** www.maxis.com
- **Besonderheiten:** 2 neue Grafik-Sets ■ 300 neue Gebäudetypen ■ Terrain-Editor ■ Gebäude-Editor ■ 15 neue Szenarien ■ 4 frische Katastrophen



»Die Mauer muss weg.«, lautet die Parole im sehr reizvollen Berlin-Szenario.

### Freiheit, die ich meine ...

Freie Gestaltung heißt das Zauberwort, denn dank des Terrain-Editors dürfen Sie die Landmassen nach Ihren Bedürfnissen umformen. Das überarbeitete Bau-Menü ermöglicht den Einsatz von rund 100 vorgefertigten Objekten. Besitzer eines Grafikprogramms können beliebig viele eigene Elemente entwerfen und integrieren. Ja, selbst der Tausch einzelner Gebäude gegen eigene Kreationen ist möglich. Außerdem dürfen Sie sich auf einen Szenario-Designer sowie rund 15 von Maxis entworfene Spezial-Szenarien freuen. Dazu kommen viele von Spielern erstellte Aufgaben, die übrigens als Gratis-Download auf der Maxis-Website herumgammeln (www.maxis.com).

**»Das Zauberwort heißt freie Gestaltung.«**

Bezüglich der Aufgabenstellung erteilen wir der SimCity-Produzentin Christine MCGavran das Wort: »In einem Szenario geht es beispielsweise um Berlin in der Zeit kurz vor der Wiedervereinigung. Die Mauer wurde bereits teilweise abgebaut. Westberlin ist eine moderne, attraktive Stadt, Ostberlin dagegen kämpft mit erheblichen Problemen, etwa einer hohen Luftverschmutzung, abbruchreifen Häusern sowie extrem niedrigen Grundstückswerten. Sie müssen die Mauer niederreißen, den öffentlichen Nahverkehr harmonisieren und die Lebensqualität in Ostberlin erhöhen – anderenfalls hagelt es wütende Bürgerproteste.»

Noch schlimmere Auswirkungen als solche Kundgebungen haben die vier neuen Katastrophen, darunter eine Heuschreckenplage. Verkehrstechnisch problematisch sind dagegen Urlaubszeiten und Feiertage. An Heiligabend schmücken viele Bewohner ihre Häuser mit weihnachtlichem Dekor, an anderen öffentlichen Jubeltagen steigen gleich Straßenfeste. Dank eines eingebauten Bildschirmgrabbers können Sie die Entwicklung Ihrer Stadt übrigens für die staunende Nachwelt in einem Fotoalbum archivieren. **(Rob Smolka/md)**



Zwei neue Grafik-Sets (links europäisch und rechts asiatisch) sorgen für Abwechslung.

# Alone in the Dark 4

VIDEO AUF CD A

**Kinofilme mit einer »4« im Titel taugen meist herzlich wenig – denken Sie nur an die Police-Academy-Reihe. Doch es gibt Ausnahmen: »Star Trek 4« gilt als einer der besten Enterprise-Streifen. »Alone in the Dark 4« soll auch eine solche Ausnahme werden.**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** DarkWorks/Infogrames
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** Oktober 2000
- **Internet:** www.aloneinthedark.com
- **Besonderheiten:** Rückkehr des Genre-Begrunders ■ Figuren wandeln durch vorgerenderte Kulissen ■ Taschenlampe bringt Licht ins Dunkel



Grusel ist, was man nicht sieht: Wer oder was lauert auf der Galerie? (alle Bilder 640x480)

**Mal ehrlich: Welches Spiel kommt Ihnen als Erstes in den Sinn, wenn Sie den Namen Infogrames hören? Vielleicht »Alone in the Dark«? Der Kandidat hat 100 Punkte. Vor sieben Jahren schickte Designer Frédérick Raynal Geisterjäger Edward Carnby in ein altes Spukhaus, um dort Zombies und anderes Gesocks auszurotten.**

Besonders schick: die für damalige Verhältnisse fließend animierte Polygon-Figur – ganz ohne 3D-Karte. Nicht zu vergessen die revolutionäre Schnitttechnik: Je nach Position Carnbys schaltete das Spiel zwischen mehreren feststehenden Kameras um. Das brachte Hollywood-Gefühle und Dramatik ins Spiel, wenn Edward beispielsweise in ein harmlos wirkendes Bad stapfte, um Sekunden später ein fettes Ungeheuer in der Duschkabine zu erblicken. Latent unübersichtlich konnte es allerdings werden, wenn mitten im Kampf die Kamera wechselte.

Neben purer Monsterkillerei gab's auch ein paar Adventure-Elemente: Vergilbte Bücher enthielten wichtige Informationen, Schlüssel öffneten Geheimtüren und bei all dem erklangen im Hintergrund unheimliche Laute und Schreie.

Zwei stetig flauer werdende Fortsetzungen erschienen 1994 und 1995 (mehr darüber im Kasten), doch dann war Sendepause. Zumindest in Frankreich.

Immer im Licht bleiben: Beachten Sie Edwards realistischen Schatten.

### Dunkel war's, ...

Japanische Spiele-Entwickler waren von Alone in the Dark mächtig beeindruckt und bastelten flugs ihre eigenen Ableger des mittlerweile »Survival Horror« genannten Genres. Capcom rettete die hauseigene »Resident Evil«-Serie (für zahlreiche Konsolen und PC) quasi vor dem finanziellen Aus, Konami fuhr unlängst mit dem PlayStation-Titel »Silent Hill« gute Wertungen und Gewinne ein. Auch Capcoms »Dino Crisis« erscheint bald für den PC (siehe Seite 66).

Und Infogrames? Die Franzosen schienen beschäftigter, ihr Firmenimperium zu vergrößern, als ihre Erfolgsreihe wieder zu beleben. Doch insgeheim liefen bereits die Planungen zur Wiederbelebung des alten Hits auf Hochtouren.



Keiner da? Dann gehe ich eben wieder. Ist ja eh schon dunkel.



Vom eckigen Polygon-Edward ist in Alone in the Dark 4 nicht mehr übrig geblieben.

### ... der Mond schien helle ...

Da bis auf »Drehbuchschreiber« Hubert Chardot kein Mitglied des alten Alone-Teams mehr bei Infogrames arbeitet, bekamen die externen Designer von DarkWorks den Zuschlag für den vierten Teil. Doch gottlob nicht mit Überresten der alten Grafik-Engine: »Man sagte uns: Das Spiel heißt Alone in the Dark und der Held Edward Carnby, der Rest ist eure Sache«, sagt Antoine Villette, Chef von DarkWorks, der vor knapp zwei Jahren ein rund 800 Seiten starkes Design-Dokument zu Alone 4 verfasste.

Trotz dieser Datenflut ist er wortkarg, wenn es an die eigentliche Spiel-Geschichte geht: »Die Spannungsbögen sind sehr eng mit der Story verwoben – wenn wir die Geschichte verraten, würde das Spiel keinen Spaß mehr machen«, so Villette. Nur so viel ist bislang bekannt: Charles Fiske, Edwards bester Freund, ist bei der Suche nach antiken Steintafeln auf dem geheimnisvollen Shadow Island vor der Küsten des US-Bundestaates Maine unter mysteriösen Umständen verschwunden. Edward geht der Sache nach und fliegt bei Wind und Wetter mit dem Hubschrauber auf das Eiland. Dort hausen erstaunlicherweise elf eigentümliche Bewohner, und natürlich darf eine große, düstere Villa mit großen Kellergewölben und furchterregenden Vergangenheit auch im vierten Teil nicht fehlen.



In diesem Garten sollte mal wieder das Unkraut gejätet werden.

### ... als ein Zombie blitzesschnelle ...

Wie bei den Vorgängern benutzt Alone in the Dark 4 vorberechnete Hintergründe – die schockigen Perspektivenwechsel kämen in einer 3D-Umgebung auch nicht so gut. Die Adventure-Elemente verzichten glücklicherweise auf dümmliche Verschieberätsel oder wildes Gegenstand-Herumprobieren.

Neu dabei ist Edwards Taschenlampe, denn viele Räume sind mächtig duster – schließlich zahlen Untote keine Stromrechnungen. Mit dem Lichtkegel durchforstet er die Umgebungen nach Hinweisen, nützlichen Gegenständen und Monstern, die sich in den Schatten verstecken. Die Ungetüme sollen unterschiedliche Verhaltensmuster bekommen: »Ein Monster mag vielleicht kein Licht und pirscht sich von hinten an Edward heran.

**»Untote zahlen keine Stromrechnungen.«**

Ein anderes könnte schon Ruhe geben, wenn man es direkt anleuchtet«, sagt Pascal Luban, Chef-Designer bei DarkWorks. Gruselig sollen die Burschen auf alle Fälle werden: Neben trivialen Seeschlangen und mannshohen Eidechsen blockiert schon mal ein pulsierendes Quallenwesen einen Gang.



Blut auf dem Teppich, igitt! Immerhin brennt hier ein fahles Licht.

### ... schlurfend um die Ecke kam.

Grafisch will Alone in the Dark 4 alle Grusel-Konkurrenten in den Schatten stellen. Daran arbeiten sieben Zeichner, 15 Computergrafiker und ein waschechter Maler, der für alle Gemälde im Spiel verantwortlich ist. Schließlich müssen sich die Bilder heranzoomen lassen, da sie versteckte Hinweise enthalten. Auch klangtechnisch soll Alone 4 für Gänsehaut sorgen – wer erinnert sich nicht an Edwards Stöhnen, wenn er im ersten Teil von einem Zombiehieb getroffen wurde? Wer zuckte nicht zusammen, wenn unter großem Getöse ein fliegendes Monster durch ein geschlossenes Fenster sauste?

Wir sind jedenfalls gespannt, ob es DarkWorks gelingt, der legendären Reihe neues Leben einzuhauchen. **(ra)**

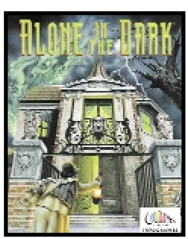
## Alone in the Dark: Die erste Triologie

Frédérick Raynal, verantwortlich für »Alone in the Dark« (PC Player 2/1993, 77 Punkte), verließ Infogrames kurz nach Fertigstellung des Spiels. Infogrames wollte nur noch schnelle Kopien des Originals, Raynal war das zu unkreativ.

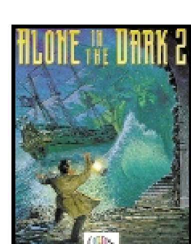


Oh Schreck – ein lila Monster springt 1993 auf den ersten Polygon-Edward.

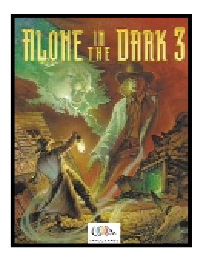
Er gründete Adeline und schrieb »Little Big Adventure 1 & 2«, bevor er seine Firma in No Cliché umbenannte und an Sega verkaufte (aktuelles Spiel: »Toy Commander« für Dreamcast). »Alone in the Dark 2« erreichte in PC Player 3/1994 lediglich die Wertung des Vorgängers – hammerharten Action-Sequenzen und üblen Kamerawechseln sei's gedankt. So musste sich Edward Carnby beispielsweise gleich gegen drei Zombies gleichzeitig wehren – leider ohne Munition. Thematisch ging es wieder in ein Geisterhaus und auf ein Piratenschiff. »Alone in the Dark 3« war nicht mehr auf der Höhe der Zeit und fiel mit 67 Punkten in PC Player 3/1995 hinter »Little Big Adventure« und »Ecstatica« zurück. Die nahezu unveränderte Grafik-Engine der Vorgänger machten Edwards Trip in eine verwunschene Westernstadt zum wenig gruseligen Erlebnis. Immerhin gab es erstmals drei verschiedene Schwierigkeitsgrade.




Alone in the Dark




Alone in the Dark 2




Alone in the Dark 3

Die Grafik-Engine von Tribes 2 wurde komplett neu programmiert.

# Tribes 2

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Dynamix/ Havas Interactive
- **Genre:** Ego-Shooter
- **Termin:** Sommer 2000
- **Internet:** www.sierra.com
- **Besonderheiten:** Reinrassiger Mehrspieler-Ego-Shooter mit Schwerpunkt auf Online-Gefechten ■ Entsteht mit komplett neuer Engine ■ Kult in den USA

Aufpoliert wurden auch die Spezialeffekte von Explosionen und feuernden Waffen.

## »Starsiege Tribes« war bloß ein Rohdiamant, verglichen mit der Qualität, die der Nachfolger verspricht.

**Es gibt keine diplomatische Möglichkeit, Ihnen das Folgende zu beschreiben, deshalb werde ich es auch gar nicht erst versuchen: »Tribes« ist nämlich eine wirklich schlimme Sache. Und schon bald wird es sogar ausarten.**

Vielleicht sollte ich etwas genauer werden. Für »Quake« und »Unreal« gibt es ja bereits eine eingeschworene Gemeinde – doch was Tribes 2 schon im Vorfeld für Kreise zieht, ist beinahe unglaublich: Tribes-2-Webseiten, komplette Web-Gemeinden (vollgestopft mit selbst gemachten Skins, Mods und sonstigem Science-Fiction-Material) sprießen aus dem Boden, obwohl das Spiel noch gar nicht fertig ist.

Selbstverständlich schlug der Vorgänger »Starsiege Tribes« anfangs den selben Weg ein. Die Loyalität zu Tribes ging sehr weit, sogar so weit, dass manche Leute eigene Schlachtlieder im MP3-Format ins Netz stellten. Kein Witz. Die soziale Dynamik des taktischen Team-basierten Actionspiels schlug ein wie stimulierendes Nervengift. Und da Tribes 2 mehr Spieler online bringt, steigt gleichzeitig auch die Anzahl der Rivalitäten.

Aber wo sind die Hauptunterschiede zwischen Tribes und Tribes 2? »Wir haben alles umgeschrieben. Ich glaube, das ist es, was wir als Hauptunterschied bezeichnen«, meint der Programmierer Mark Frohnmayer. »Es ist vollständig aufpoliert – eine brandneue Grafik-Engine mit ausschließlicher Unterstützung für OpenGL. Betrachtet man die Details, werden die Umgebungen für sich selbst sprechen.« Während Frohnmayer dies sagt, verwendet er gerade den massiv erweiterten Missions-Editor, um ein Objekt – in dem Fall eine metallene Rampe – zwischen zwei außerirdisch anmutende Hügel fallen zu lassen.

Dank der stufenweise möglichen Objektveränderung vergrößert Frohnmayer die Rampe anschließend auf ein monströses Ausmaß, welches mit den Bergen rundherum konkurriert. Danach spielt er ein wenig herum und zieht andere Rampen wie Bauten, beste-



Die Hintergrundgeschichte der futuristischen Gruppen-Klopperei wird im Nachfolger erweitert. Die Parteien werden durch mehr individuelle Details leichter zu unterscheiden sein.

## Solo-Training

Als unerfahrener Spieler – Neulinge werden in Tribes auch als »New Blood« bezeichnet – hatte man es anfangs sehr schwer, klar zu kommen, was man von anderen Ego-Shootern nicht unbedingt behaupten kann. Die Erfahrungskurve stieg im ersten Teil nur sehr langsam an und man wurde allzu schnell eingeschüchtert, wenn das Schlachthorn erst mals zum richtigen Gefecht blies. Mit sparsamen Optionen zur Verständigung verkamen viele Tribes-Partien vom Teamspiel zum Solo-Trip in bester Kamikaze-Manier. Um dieses Manko aufzuheben, wird Tribes 2 zehn Trainings-Einzelspieler-Missionen anbieten (mit dabei sind Mini-Kampagnen, die denen aus Unreal Tournament ähneln), in welchen die Rekruten ihre Teams mit KI-Kämpfern ausstatten, bevor sie sich an größere Aktionen in der gnadenlosen Online-Welt heranwagen.



Bei den Boden- und Model-Texturen hat man sich ganz besondere Mühe gegeben.

hend aus organisch anmutenden Metall-Gebäuden, in die Höhe. Dadurch erschafft er Gebilde, die wie Skischanzen, Half-Pipes und weitere olympische Monstren aussehen.

Zusätzlich bestehen die Modelle nun aus einer viel höheren Polygon-Anzahl, aus unabhängig bewegenden Köpfen und Rümpfen (die Rümpfe heben sich beim Einatmen an – eine echt nette Eigenschaft). Die Fahrphysik wurde ebenfalls überarbeitet, mit dem Ergebnis, dass sich die Vehikel über die verschiedenen Hügel und Täler um einiges manövrierfähiger steuern lassen. Tribes 2 gibt den Spielern auch einen guten Grund, für längere Zeit von der Außenwelt abgeschottet zu bleiben – den großartigen Level-Editor.

### Ein geformter Dschungel – wunderschöne Welten, versteckte Gegenden

Mindestens die Hälfte seiner Lässigkeit gewinnt Tribes 2 durch den beeindruckenden Level-Editor. Man kann beinahe alles Erdenkliche damit anstellen, was aber noch lange nicht heißen muss, dass die Ergebnisse von vorneherein auch alle gut sind. Neben den Rampen kann man mit dem eingebauten Missions-Editor auch zufällig zusammengesetzte Landschaften erschaffen, die unendlich sind. So lässt sich zum Beispiel außerhalb einer zentralen (rechteckigen) Kampfzone ein abschließendes Landschaftselement bis zur Unendlichkeit wiederholen. Die Oberflächen reichen dabei von einfachen grünen Ebenen bis hin zu schneebedeckten Gipfeln, von leeren Wüsten hin zu wasserreichen Landstrichen und von nebelbedeckten Ländern bis hin zu Landschaften, die nur aus spitzen Hügel bestehen. Fünf Textur-Sets mit Dutzenden von individuellen Dingen wie Bäumen und thematisch korrekten Gebäuden erlauben eine Vielzahl an Kombinationsmöglichkeiten.

Natürlich fragte ich das Tribes-2-Team, ob es mir nicht zeigen könnte, was man mit der Landschaft so alles anstellen kann. Frohnmayer pflanzte einen (aus dem Repertoire des Level-Editors entnommenen) Landfleck innerhalb von drei Minuten in eine neue Welt. Dabei erschuf er ein paar Moore in den Bergen und ließ Kilimandscharos aus den Kratern wachsen – nebenbei bemerkt sieht das Ganze wirklich unfreundlicher, außerirdischer und Grauen erregender aus als alles andere, was ich zuvor gesehen habe. Die Welt, welche er erschuf, besaß enorm dünne und heimtückische, schneebedeckte Gipfel mit unmöglichen Steigungen und nebelverhangene Ebenen (man kann auch mit den Wettereffekten herumspielen und die Kämpfe in wilden Stürmen ablaufen lassen – die Spieler können sogar vom Blitz getroffen werden). Dazu spendierte er abweisend bräunliche Seen unter purpurnem Himmel – alles im Lichte einer grotesk-grünen Sonne. Bloß gut, dass das Spiel seine fliegenden Einheiten und Jump-Jet-Packs behält, da es keine Möglichkeit gibt, dort mit einem Fahrzeug auf Rädern durchzukommen.

Die Formbarkeit der Strukturen kann die ganze Sache wirklich interessant werden lassen. Wenn man eine Festung bis hin zu einem Gebirgsausläufer zieht, erhält man ein Mod mit »winzigen Leuten«. Die Tribes-Soldaten sind dann gezwungen, ihre Jump-Packs zu verwenden, um selbst den niedrigsten Felsvorsprung zu erreichen. Wenn man einen großen Bunker baut und ihn künstlich etwas in den Boden setzt, erhält man umgehend ein paar Korridore, die von unheimlichem Nebel durchflutet werden. →

## Hey, Taxi!

Dynamix hielt sich bisher sehr bedeckt, was die Eigenschaften der neuen Fahrzeuge angeht. Ein bestätigter Neuzugang ist das viel versprechende (aber bisher namenlose) Aufklärungsfahrzeug, das für zwei Spieler ausgelegt ist. Wie im Original übernimmt ein Spieler die Kontrolle über das Fahrzeug – aber diesmal darf der zweite Spieler mit einer eingebauten Gatling-Gun hantieren. Ein Boden-Angriffsfahrzeug (ein Dünen-Buggy mit montierter Kanone) ist ein anderes neues Fahrzeug – und weitere werden folgen.






# Tribes 2



Die Innenräume profitieren sehr vom gesteigerten Texturdetail.

→Wenn man gebogene Oberflächen mit den Bunkern verbindet, dann endet dies bei steinigen Flächen mit gigantischen Löchern. Nichts scheint unrealisierbar. Mit dem Editor wird es sogar ohne weiteres möglich werden, die Gravitationswerte und den Effektivitätsradius der Waffen zu verändern. Man könnte Kriegszonen erschaffen, in denen tragbare Kugel-Werfer ihre Last kilometerweit schießen oder gar geschulterte Waffen, die taktische Atombomben abfeuern. Ich fragte das Tribes-2-Team, ob solch ein Szenario denkbar wäre, aber die Jungs lächelten nur und schauten woanders hin. Ja, ich weiß schon, was ich in den ersten beiden Wochen nach der Tribes-2-Veröffentlichung tun werde. Vielleicht komme ich ja auch gelegentlich dazu, mich aufs eigentliche Spiel zu konzentrieren.

## Absprechen und Online gehen

Neben den veränderten Team-Mehrspieler-Modi wie »Capture the Flag« gibt es auch ein abwechselnd offensives oder defensives Spiel, das Fußball gar nicht so unähnlich ist. Jedenfalls bereichert es das Spiel mehr als der Assault-Modus in Unreal Tournament. Zunächst muss ein Team offensive Aufgaben wie das Absichern von Stützpunkten oder die Zerstörung von Einrichtungen vornehmen, während die andere Partei derweil so gut wie nur möglich versucht, zu verteidigen – danach werden die Rollen getauscht. Doch der Sieg wird nicht nur durch Massenangriffe und Blitztaktiken errungen – vielmehr dadurch, dass jedes Tribes-Mitglied seine vorbestimmten Siegesaufgaben erfüllt. Schließlich geben den Spielern selbst unrühmliche Unterstützungsaufgaben (wie die eines »Field Engineers«) das Gefühl, einer guten Sache zu dienen. Das bringt jedenfalls mehr Spaß als dauernd vom Kommandanten kreuz und quer über die Felder gehetzt zu werden. Im Überlebens-Modus wird es einem Spieler erlaubt, die Kontrolle über eine Flagge zu bewahren, während Hinz und Kunz versucht, ihn aus der Welt zu schaffen – eine verrückte Aufgabe in einer Welt, die berüchtigt ist für ihre Scharfschützen.

**»Wir haben alles umgeschrieben. Ich glaube, das ist es, was wir als Hauptunterschied bezeichnen.«**
Mark Frohnmayer, Tribes-2-Programmierer

Höhepunkt der neuen Ausstattung ist ein tragbarer Raketenwerfer, dessen Gewicht und Vorbereitungszeit eine Weile in Anspruch nehmen. Aber dafür bekommt man eine Super-Wumme, deren immens strategische Feuerkraft gleich ganze Gebäude zerstören kann. Wenn man mit der Feuerkraft im Missions-Editor herumspielt, dann erhält man im Nu eine Mini-Atombombe, welche die bisherigen Team-Strategien ad absurdum führt.



Ab sofort dürfen Sie mit dem neuen Raketenwerfer auch Gebäude beharken.

Hinzu kommen noch zwei weitere neue Waffen. Und denen sollen mehr folgen, falls die Zeit bis zur geplanten Veröffentlichung noch ausreicht. Was die Details des akustischen Hintergrundes angeht, so ist bis dato noch nichts offiziell bestätigt worden – aber so wie es ausschaut, soll die Gruppe Motley Crue ein paar Lieder für das Projekt beisteuern. Tribes 2 scheint wie eine riesige Expansion des Team-orientierten Actionspiels daherzukommen. Mit erweiterter Kontrolle über das Kommando des Kriegsschauplatzes, einer komplett neu aufgearbeiteten Grafik-Engine und sorgfältig ausgewählten Leveln (mit all den Möglichkeiten, die sich End-User in ihren Köpfen so ausmalen). Tribes 2 wird als der reifere und ältere Bruder des Vorgängers auftauchen, der in seiner Anfangszeit noch etwas grün hinter den Ohren war. Doch die Ego-Shooter-Gemeinde hat daraus einen wahren Kult gemacht, auf dem der Nachfolger erfolgreich aufbauen kann. **(Chris Hudak/jr)**

## Aufgebohrte Menüfunktionen

Das Team-basierte Spiel ist leider auch eine Frage der Internet-Anbindung und manchmal kann das echt nervig sein. Jeder ist doch verbunden, oder? Aber so mancher Spieler wurde durch die unübersichtlichen Auseinandersetzungen verwirrt oder gar angeödet. Tribes 2 versucht neue Wege mit Hilfe eines Einzelklick-Schemas, welches passende Spiele aufstöbert (bestimmt durch Kriterien wie Anzahl der Spieler, Welt-Sets, Spieltypen und so weiter) und den Spielern erlaubt, ihre eigenen Tribes-Seiten mit Leichtigkeit aufzumachen. Zudem bietet es sofortigen Zugang zu neuen Materialien und Add-Ons – das Designer-Team verweigerte in meiner Gegenwart übrigens das Wort »Patch« zu verwenden!



Das Feintuning des Waffenverhaltens wird erst ganz am Schluss der Programmierung erfolgen. Die Spiel-Balance muss perfekt sein, deshalb wird vorher sehr intensiv getestet.

# Tachyon – The Fringe

**Mit halbjähriger Verzögerung kommt nun Novalogics erste Science-Fiction-Simulation. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Söldners und verdienen Sie viel Geld!**

**Das bekannte Universum umfasst in 500 Jahren Dutzende bewohnter Planeten. Mit Tachyon-Sprungtoren halten diese Verbindung untereinander. Kolonisation und unterschiedliche Interessengruppen ermöglichen Lebenskünstlern einen bescheidenen Lebensunterhalt. Eine dieser verkrachten Existenzen sind Sie.**

## Gut und schlecht

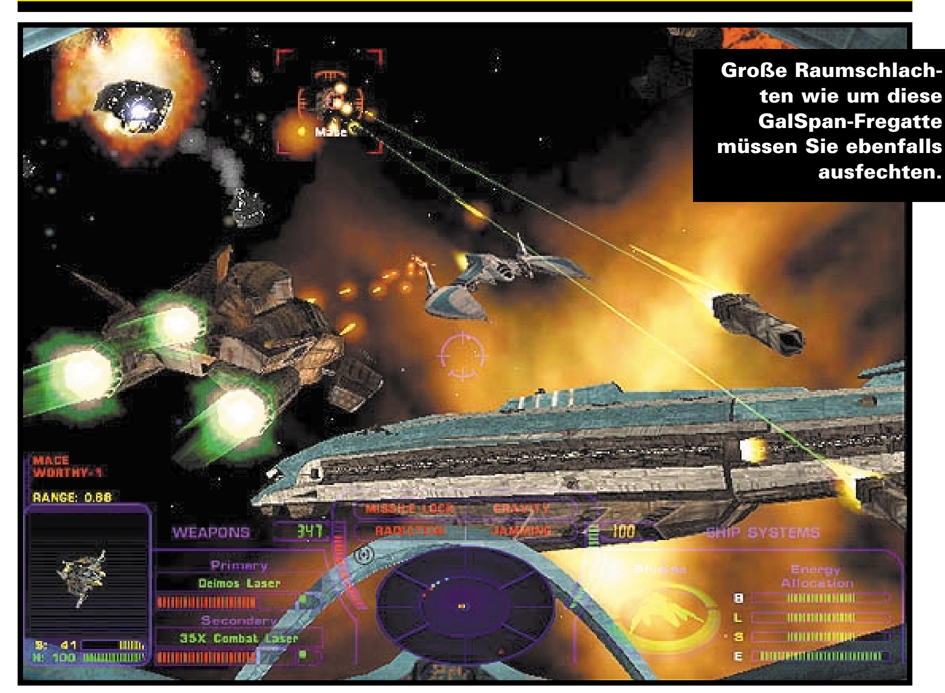
Rund 24 feste Missionen und um die 70 Unteraufgaben warten in sieben Raumgebieten auf Sie. Innerhalb dieser Sonnensysteme erledigen Sie Ihre Aufträge in beliebiger Reihenfolge, aber erst durch die Lösung von Schlüssel-Einsätzen werden Sprungtore freigeschaltet, die Freischaffende zu anderen Sonnen bringen. Durch ein übles Komplott verschlägt es Sie nach »The Fringe«, der äußersten Grenze der zivilisierten Planeten. Fortan müssen Sie sich, Ihr Schiff und Ihre Fähigkeiten verdingen, um ein paar Mark zu verdienen. Hauptauftraggeber ist zunächst die GalSpan Corporation, ein wahnsinnig mächtiges, interstellares Firmen-Konglomerat. Dem entgegen stehen die Boras, Siedler, die ihre Freiheit bewahren wollen. Für wen Sie sich auch entscheiden, zwei unterschiedliche Handlungsstränge führen zum jeweiligen Ziel.



Die Raumstation bei New Vegas hat einen ... eigentümlichen Charakter.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Novalogic
- **Genre:** SF-Action
- **Termin:** Mai 2000
- **Internet:** www.novalogic.com
- **Besonderheiten:** Einteilung in Haupt- und Neben-Missionen ■ Gigantische Raumstationen ■ Unterspielchen Wirtschafts-Elemente




Große Raumschlachten wie um diese GalSpan-Fregatte müssen Sie ebenfalls ausfechten.

## Ihr Schiff, Käpt'n!

Elf verschiedene kleine Flitzer mit unterschiedlichen Eigenschaften stehen zum Verkauf; maximal fünf davon befinden sich gleichzeitig im heimischen Hangar. Mit dem entsprechenden Kleingeld besorgen Sie sich Strahlenkanonen und Raketen; zu Beginn stecken in Ihrem Schiff nämlich nur zwei popelige Laser. Später baut Ihr Händler Waffen gegen Schilde ein, ein Nachbrenner wäre auch nicht schlecht oder Minen, die dem Gegner Schildenergie abzapfen. Genre-üblich verteilen Sie die Energie des Reaktors auf Schilde, Waffen, Nachbrenner und Triebwerke.

Haben Sie Kanonen übrig, dürfen Sie die auch wieder verkaufen, um sich etwa einen schnelleren Jäger zu leisten. Für fieselige Missionen rekrutieren Sie bis zu sechs Flügelleute, die alle unterschiedliche Eigenschaften besitzen und sich so verhalten.



Auch riesige Objekte wie dieser auseinanderplatzende Asteroid werden nett animiert.

## Ihr Auftrag, Käpt'n!

Außer den üblichen Geleitschutz- und Angriffs-Einsätzen stellen Sie auch andere Fähigkeiten unter Beweis. So unterstützen Sie etwa eine GalSpan-Fregatte beim Angriff auf eine Station. Diese verteidigt sich mit Laser-




**Mit Raketen und Lasern rücken Sie den Gegnern auf die Pelle.**

Batterien, welche die Fregatte in Stücke schießen können. Also fliegen Sie dicht an die Reaktoren der Geschütze heran und zerstören sie. Das Großkampfschiff erledigt anschließend den Rest. Dann sollen Sie einen Frachter mit Medikamenten zu einer Basis begleiten, auf der eine Seuche tobt. Noch lange vor dem Andockmanöver versuchen einige Menschen vor der Krankheit zu fliehen. Mit ihren Shuttles kämen sie zwar nicht weit, stellen aber trotzdem eine Bedrohung dar. Deswegen schießen Sie sie ab oder – wenn Sie ein Menschenfreund sind – zerstören Sie wenigstens ihren Antrieb. So wechseln zum Teil sogar während der Missionen die Ziele. Wie dem auch sei, wenn die Bezahlung gut ist, sieht man über manches hinweg. Seien Sie aber misstrauisch bei einfach erscheinenden, aber gut dotierten Angeboten: Nichts im Leben ist umsonst.

## Heuer keine Heuer

Aber ein Lebenskünstler wie Sie findet auch andere Möglichkeiten, an Bares zu kommen. Da gibt es beispielsweise in nicht ganz so elitären Raumsektoren Gladiatorenkämpfe. Doch anders als im alten Rom haben die Teilnehmer keine Schilde und Schwerter, sondern bewaffnete Raumer, die sich in abgesperrten Arealen beharken. Gewinnen Sie, wächst Ihr Bankkonto, verlieren Sie, brauchen Sie das Geld eh nicht mehr – Ihre standesgemäße Beerdigung müssen Sie jedenfalls nicht bezahlen.



**Das sind also Sie, Jake Logan (links). Die englische Stimme verleiht ihm Bruce Campbell, bekannt aus der Serie Xena und dem Film Armee der Finsternis (rechts).**

Nicht ganz so gefährlich für Ihre Gesundheit ist die Station im System New Vegas. Wie der Name schon sagt, leben hier alle vom Glücksspiel. Auf der Basis – die übrigens von außen mit schicker, dezenter Neonreklame verziert ist – gehen Sie einfach zum nächsten einarmigen Banditen, setzen einen bestimmten Betrag und ziehen am Hebel. Fortuna sei Ihnen hold!



**Die Weltraumstationen sind doch von beeindruckender Größe.**

## Wer sagt, das Weltall sei öd und leer?

Aber nicht nur in New Vegas schweben beeindruckende Bauten herum. Derart riesige Raumstationen wie bei »Tachyon« haben wir noch nicht gesehen. Leider hält die Texturenqualität in der uns gezeigten Beta damit nicht Schritt, allzu viele Polygone haben die Designer wohl auch nicht investiert. Tachyon basiert auf der überarbeiteten Grafik-Engine von »F-22 Lightning 3«, daher erwarten wir keine optischen Höhenflüge.

**»Derart riesige Raumstationen haben wir noch nicht gesehen.«**

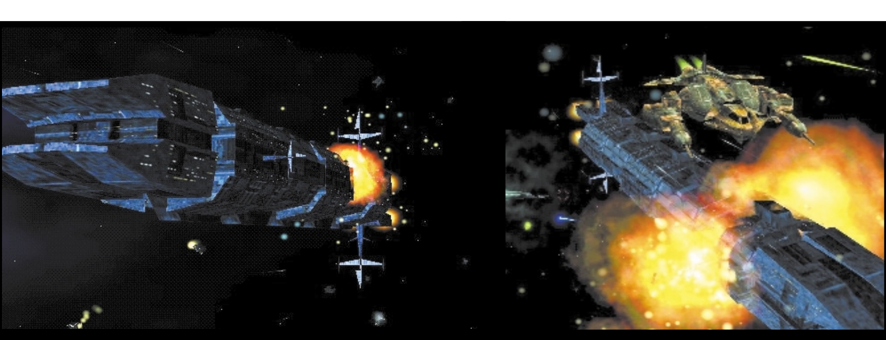
Dennoch bewegen sich bemerkenswerte dicke Pötte durch die Systeme, mehrere Dutzend Jäger und größere Kähne beteiligen sich gleichzeitig an den Raumkämpfen. Wie das alles aber tatsächlich aussieht und wie sich die Designer auf dem spielerischen Neuland machen, sehen wir in der nächsten Ausgabe; dann soll nämlich ein Testmuster in die Redaktion fliegen.

**Konzeptzeichnung eines Dickschiffs.**

## Einer ist keiner

Per Multiplayer-Modus starten Sie auch mit mehreren menschlichen Mitspielern. Über www.novaworld.net loggen Sie sich im Internet ein, zum Erscheinungstermin sollen bis zu 120 Piloten pro Areal gleichzeitig unterwegs sein. Momentane Beta-Tests laufen schon mit 100 Teilnehmern stabil. Außer dem Deathmatch und kooperativen Missionen spielen Sie »Base Wars«; hier entscheiden Sie sich für die Boras oder GalSpan und müssen für Ihre Seite Raumbasen einnehmen. Dort lagern haufenweise Ressourcen, die Ihre Partei gut gebrauchen kann. Je mehr Basen, desto mehr Kontrolle.

Aber auch über ein lokales Netzwerk bekämpfen Sie sich – allerdings mit deutlich weniger Kombattanten. **(mash)**



**Tja, dieser Schlachtkreuzer muss wohl daran glauben. Wie bei Starlancer frisst sich die Explosion von ihrem Zentrum aus durch das Schiff.**

# Warlords Battlecry

**Der Strategie-Klassiker begeht Fahnenflucht – zehn Jahre lang beharkten sich die Kriegshandwerker im Rundentakt, jetzt dreschen sie in Echtzeit aufeinander ein.**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** SSG/ Mattel
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Oktober 2000
- **Internet:** www.warlords3.com

**Besonderheiten:** Zwei Kampagnen ■ Rollenspiel-Elemente ■ Neun Rassen ■ Acht Heldenklassen ■ Magiesystem mit 70 Zaubersprüchen ■ Szenario-Editor ■ Mehrspieler-Option für bis zu vier Strategen



**Mit dem etwas archaisch anmutenden Editor erstellen Sie im Handumdrehen eigene Szenarios – und sogar eindrucksvolle Truppenparaden wie diese.**



**Um den Ertrag der Erzmine in der linken Bildmitte zu steigern, sollten Sie dort mehrere Einwohner stationieren. Rechts prangt das geöffnete Baumenü.**

**Der »fliegende« Wechsel zur Echtzeit kommt zwar angesichts des abflauenden Booms etwas spät, aber die Warlords-Serie hatte ohnehin schon immer ein Faible für strategische Traditionalisten.**

Optische Wunderdinge dürfen Sie daher – wie bei sämtlichen Vorgängern – auch von »Warlords Battlecry« nicht erwarten. Das mittelalterlich angehauchte Gewusel erinnert beim ersten – und auch beim zweiten – Blick sehr an das jüngst erschienene »Majesty«. Dafür erwartet Sie hier aber ein umso abwechslungsreicherer Spielverlauf, der Sie für Monate beschäftigen wird. Dafür sorgen alleine schon die mehr als 50 Solo-Szenarien, zwei große, in je sechs Kapitel unterteilte Kampagnen, der Karten-Editor sowie ein vielfach justierbarer Missionsgenerator, samt der rekordverdächtigen 16 Tutorials.

Die sollten Sie sich ebenso genau anschauen wie die neun zur Wahl stehenden, unterschiedlich befähigten Rassen, denn als Kriegshandwerker bekommen Sie viel zu tun. Grundsätzlich müssen sie auch hier den im Genre typischen Aufbau einer Stadt mit Gebäuden wie Kasernen, Schlössern, Mauern, Werften und Magiertürmen vorantreiben. Die hierfür nötigen vier Rohstoffe entnehmen Sie den weit im Land verstreuten Minen. Die Lagerstätten brauchen Sie nur einmal mit einem Priester oder Helden konvertieren, und schon sprudelt die Nachschubquelle vollautomatisch, bis sie von den maximal fünf Feinden übernommen oder zerstört wird. Jeglichen Rohstoffmangel beseitigen Sie problemlos in Ihren Marktstätten durch Tausch oder Kauf.

**Wenn so ein furchterregender Drache nur mal ausatmet, ist richtig Feuer in der Hütte.**

### Echtzeit-Helden

Bis dahin erinnert alles was Sie bisher gelesen haben an ein typisches Echtzeit-Strategiespiel. Hier aber basteln Sie sich darüber hinaus einen Helden mit vier steigerungsfähigen Charakterwerten zusammen, um mit ihm eine langfristige Karriere etwa als Magier oder Kämpfer einzuschlagen. Daher schicken Sie ihn nicht nur in Gefechte, sondern auch auf viele Nebenschauplätze, wo Sie etwa Schatztruhen mit Gold oder die Kampfkraft fördernde Artefakte finden. Die dabei gewonnene Erfahrung investieren Sie nach der erfolgreich abgeschlossenen Mission in die Steigerung der vier Charakterwerte Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz und Charisma – und pauken Ihrem Alter Ego vielleicht noch den einen oder anderen von rund 70 Zaubersprüchen ein. Helden können natürlich in nachfolgende Szenarien übernommen werden, gleiches gilt auch für einen Teil Ihrer Armeen. Sollten Sie sich wacker geschlagen haben, bekommen Sie vor der nächsten Mission sogar die Möglichkeit ein paar Zusatztruppen anzuwerben. **(md)**

# Dino Crisis

**»Resident Evil« meets »Jurassic Park«: Als kesse Söldnerin Regina räuchern Sie wildgewordene Dinos auf einer einsamen Insel aus.**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Capcom/ Virgin Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** 2. Quartal 2000
- **Internet:** www.dinocrisis.de
- **Besonderheiten:** Umsetzung des japanischen PlayStation-Sauriergrusels
  - mehrfaches Durchspielen schaltet versteckte Bonus-Gegenstände frei
  - Rätselbetont und nicht-linear

Glück gehabt: Die Laser-Barriere trennt Regina und den stark erregten Dino.



Knurr: Dieser Raptor bekam zum Frühstück nur eine fettarme Joghurt ohne Früchte.

**PlayStation-Umsetzungen für den PC sind selten geworden – zu alt ist die Konsole, zu hausbacken sind Grafik und Sound. Mit zwei Ausnahmen: Squares »Final Fantasy«- und Capcoms »Resident Evil«-Serien.**

Beide feiern nicht nur in ihrem Mutterland Japan riesige Erfolge: Auch in Westeuropa und den USA schätzen Kenner die Qualität der Rollenspiele beziehungsweise Action-Adventures. Dabei klaute Capcom für Resident Evil dreist bei Infogrames »Alone in the Dark«, dessen vierter Teil zurzeit in Planung ist (siehe Seite 56): Wechselnde Kameraperspektiven, unvermittelt angreifende Zombies und schaurig-schöne Geräuscheffekte machten den Titel zum Hit. Kurz vor der dritten Evil-Episode erschien im ähnlichen Gewand das Action-Spektakel »Dino Crisis«, das es schon seit einem dreiviertel Jahr für die PlayStation gibt.

Söldnerin Regina – was für eine nette Heldin.

### Jurassic Park 3?

Zombies und sonstige Untote haben Urlaub: Diesmal sind die Dinosaurier los, und zwar auf der Insel Ibis. Dort befindet sich nicht etwa der Hauptsitz der gleichnamigen Hotelkette, sondern das geheimnisvolle, festungsartig ausgebaute Forschungslabor des Dr. Kirk, nicht verwandt oder verschwägert mit einem gewissen James Tiberius.

Gemeinsam mit drei Mitkämpfern erforschen Sie als rothaarige Söldner Regina Insel und Labor, wobei Ihnen Raptoren, kleine Hüpf- und Flugsaurier und natürlich ein Tyrannosaurus Rex auflauern. Klar, dass der König der Dinos stets im unpassendsten Moment auftaucht. Neben schnellen Reflexen sind die grauen Zellen gefragt: Etliche Türen sind durch Puzzles geschützt, die gleichermaßen Gehirnschmalz wie Codekarten erfordern.

### Nomma, nomma!

Typisch für viele Capcom-Titel: Das mehrmalige Durchspielen schaltet versteckte Goodies wie ein Bonus-Spiel oder Regina im roten Minikleid frei. Ausserdem ist Dino Crisis nicht streng linear. Oft stehen Sie vor Entscheidungen wie: Kollegen helfen oder Dino nachsetzen? Weg freischießen oder geheimen Fluchtweg öffnen? Solche Fragen sorgen für zusätzliche Dramatik.

Reginas Animationen und Proportionen sind aber noch verbesserungswürdig – die tendenziell halslose Regina besitzt auf den ersten Bildschirmfotos noch einen leicht zu kleinen Kopf. **(ra)**

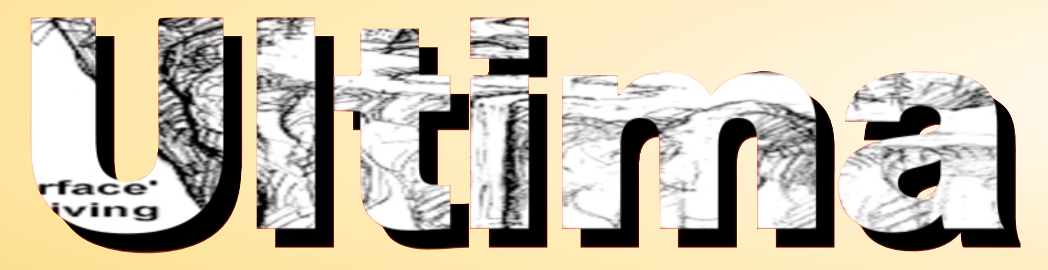
Ich brauche einen Krankenwagen! Obwohl, hilf der überhaupt noch?

## Musikalische Dinos

Keine Marketingkampagne ohne Musikvideo: Die Smooth Ds, scheinbar eine erfolgreiche Rap-Gruppe, zu deren Zielgruppe wohl keine PC-Player-Redakteure mehr gehören, bauen Dino Crisis in ihr neues Musikvideo ein. »End of the World« heißt das gute Stück, das die Musiker ab Mai zur Insel Ibis und natürlich nach Viva und MTV führen soll.



Dr. Kirk stutzt: Moment mal, ist das nicht Lou Bega?

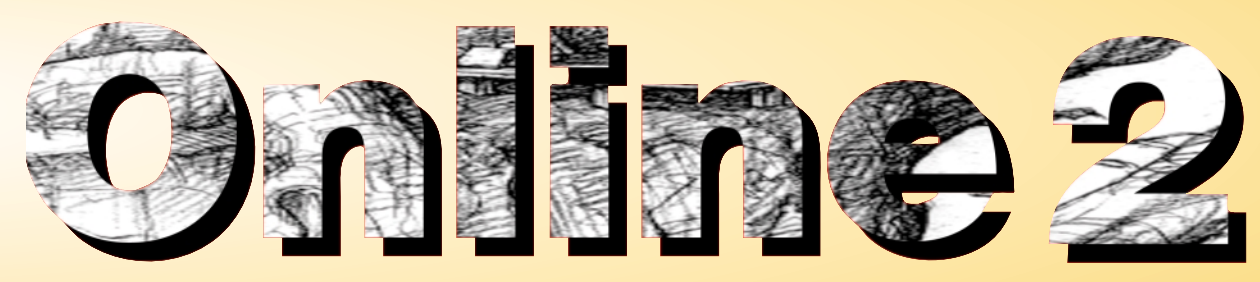



# Drei Welten, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten prallen aufeinander – und verwandeln

## Die Vergangenheit gehörte den »Meer«, die Gegenwart gehört der Tugend, die Zukunft wird den »Juka« gehören.

**Streng entlang dieser Zeitlinien sollte eigentlich die Geschichtsschreibung bei Ultima verlaufen, wenn – ja wenn nicht plötzlich eine Katastrophe kosmischen Ausmaßes über das Ultima-Universum hereingebrochen wäre. Der Zeitfluss der besagten drei Epochen wurde nämlich von mächtigen Individuen kräftig durcheinander geschüttelt, so dass plötzlich Raum und Zeit der drei Ebenen miteinander verschmolzen, um eine völlig neue Welt zu erschaffen.**

Zwei neue Rassen, die »Meer« aus der Vergangenheit und die aus der Zukunft stammenden »Juka«, sorgten bei den altbekannten Bewohnern von Britannia für einen heftigen Kulturschock. Rund 200 Jahre nach diesem Vorfall hat rassistischer und religiöser Fanatismus dazu geführt, dass sich zahlreiche Splittergruppen bildeten, die eigentlich nur eines gemeinsam haben und zwar radikale Intoleranz gegenüber allen Andersdenkenden. Auf »Logosia«, der Welt der technikbegeisterten Juka verbreiten rivalisierende Clans ihre ideologischen Ansichten mit Wort und Gewalt. Auf »Avenosh« dagegen, der Heimatwelt der eigentlich eher pazifistischen Meer gelingt es den Herrschenden immer weniger, Recht und Ordnung aufrecht zu halten. Aber die Konflikte haben nicht nur rassistische Ursachen, die Verschmelzung der drei Zeitströmungen hat auch die sozialen Beziehungen der gesamten Gesellschaft erschüttert. Für welche Ideale Sie sich als beteiligter Spieler einsetzen und welches Leben Sie überhaupt führen wollen, hängt ganz alleine von Ihnen selbst ab ...




**unser heiß geliebtes Britannia in ein Spiele-Universum von wahrhaft gigantischen Ausmaßen.**

# Am Anfang waren...

Christopher Kolumbus und Ultima Online (UO). Jawohl, diese beiden haben tatsächlich eine Gemeinsamkeit. Wagemutig ignorierten beide auf ihrer Suche nach neuen Wegen ausgetretene Pfade. Kolumbus verließ sich auf seine große Liebe, die Santa Maria. UO dagegen erkürte als wichtigste Inspiratoren die Rollenspiel-Gemeinde und das Internet. Hier wie dort war der Weg zum Ruhm mit allerlei Hindernissen gepflastert. So wurde der Spielfluss von UO durch üble Schlaglöcher in Gestalt von bugbehafteter Software erheblich behindert. Dazu kamen erhebliche Geschwindigkeitsprobleme, die teils ebenfalls durch unausgereifte Programmiercodes verursacht wurden. Dennoch konnte sich UO auf Grund seines innovativen Konzepts – und auch wegen des exorbitanten Supports durch Origin – als erstes erwähnenswertes Online-Rollenspiel etablieren.

Wussten Sie eigentlich, wie erfolgreich UO überhaupt war – und immer noch ist? Unbeeindruckt davon, dass der Ultima-Schöpfer Richard »Lord British« Garriott inzwischen die Firma Origin verlassen hat (siehe Seite 52), zahlen mehr als 163 000 Spieler Monat für Monat zehn Dollar, um in die virtuelle Welt von Britannia einzutauchen. Sicherlich eine hochwillkommene Finanzspritze für Origin, die zwischenzeitlich mit »A-10« und »Wing Commander Online« ein paar Großprojekte derb in den Sand gesetzt hatten und sich darüber hinaus auch noch heillos im nie erschienenen Garriott-Projekt »X« verhedderten.

Aber »Ultima Online 2« ist weitaus mehr als bloß ein etwas erweiterter Aufguss seines Vorgängers. Schließlich hat UO den Standard für all die »Everquests« und »Asheron's Calls« unserer Internet-Welt definiert – und so ein Ruf birgt schließlich auch eine gewisse Verpflichtung. Und in der Tat feiert mit UO2 die zweite Generation von Online-Rollenspielen ihren Einstand. So wird die traditionelle Story von Ultima erstmals mit völlig neuen Zeitlinien verwoben, dazu kommt eine grafische 3D- und Animationsorgie, wie sie bislang bei Online-Rollenspielen noch nie zu sehen war – keine Frage, dass die Erfahrungen, welche das Team während der fünfjährigen Entwicklungszeit von UO1 erworben hatte, sich bei UO2 auszuzahlen beginnen. →

Dieser lustige Flatterich ist weitaus gefährlicher, als er ausschaut.

**Wenn Sie auf solche Kämpfe nicht allzu viel Wert legen und auf einen eher geruhsamen Lebensstil aus sind, dann entscheiden Sie sich doch für einen Handwerker, der Erfahrungspunkte - und jede Menge Kohle – für das Schmieden kunstvoller Objekte erhält.**

**»Das bislang bekannte Ultima macht nur ein Drittel der neuen Welt aus.«**

## BIG BUSINESS


Auch aus diesem schnuckeligen Nackedei wird mal eine Actionfigur

**Der normalerweise bei UO2 für neue Monstersorten zuständige Todd McFarlane möchte keine Absatzquelle auslassen und kümmert sich auch um die Entwicklung zahlreicher Merchandising-Produkte rund um Ultima Online 2.**
**Actionfiguren: Von Todd stammen in etwa ein Drittel der Monster von UO2. Sechs davon werden auch als leibhaftige Actionfiguren erscheinen.**
**Lesestoff: Bei Simon & Schuster erscheinen drei Taschenbücher, in denen die Vorgeschichte von UO 2 erzählt wird – ob eine deutsche Übersetzung kommen wird, ist allerdings noch fraglich.**
**Anime-Film: Eine (noch unbekannte) Film-Produktionsfirma soll die UO2-Hintergrundgeschichte im japanischen Anime-Stil verfilmen.**
**Zinnfiguren: Die Firma Rawcliffe bastelt an mehreren Zinnfiguren diverser Monster und Helden.**
**Schwert und Rüstung: Die US-Firma Museum Replicas produziert normalerweise Ausrüstungsgegenstände für reale Ritterspiele – und erweitert ihr Sortiment nun um zahlreiche Waffen und Rüstungsteile, die allesamt aus UO2 stammen.**
**Sonstiger Plunder: Was wäre ein Spiel ohne T-Shirts, Tassen und ähnlichem alltäglichen Krempel, der für viele große Spiele – und natürlich auch für UO2 – produziert wird.**

# Womit beginnen?

**»Wir sind gegenüber der Konkurrenz im Vorteil, denn wir haben bereits alle Fehler gemacht.«**
**Jeff Anderson (Creative Director)**

→ Niemand sollte den Wert von Erfahrungen unterschätzen. Dies gilt vor allem für die von Grünschnäbeln durchsetzte Online-Welt, in der Origin so was wie ein altehrwürdiger Veteran ist. Zweifelsohne weckt das aus rund 45 Leuten bestehende hochtalentierte UO2-Team den Neid der ganzen Branche. Hauptverantwortlich für UO2 zeichnen Daminan Schubert, der ehemalige Chef-Designer von »Meridian 59« aus dem Hause 3DO, Jeremy Gaffney, der vormalige hauptverantwortliche Technologie-Guru von Turbine Entertainment (die übrigens Asheron's Call gemacht hatten) sowie der UO-Produzent und Projektleiter Starr Long, der vor UO2 an Spielen wie »Gemstone« mitgewerkelt hatte. Die Realisation eines Online-Rollenspiels ist natürlich eine erheblich aufwändigere Angelegenheit als das Entwickeln eines »normalen« Spiels. Eine in sich schlüssige Welt muss zunächst erdacht und danach ständig ausgebaut werden, damit sich daraus so etwas wie ein lebenslanges Geschäft entwickeln kann. Aus diesem Grund entwarf das UO2-Team einen minutiösen Vier-Stufen-Plan in Gestalt von Power-Point-Präsentationen – die bekanntlich von allen Spiele-Redakteuren gehasst, aber von sämtlichen Marketing-Typen vergöttert werden.

Der Vier-Stufen-Plan – aus dem Sie auch den Entwicklungsstand des Spiels ablesen können – schaut wie folgt aus:

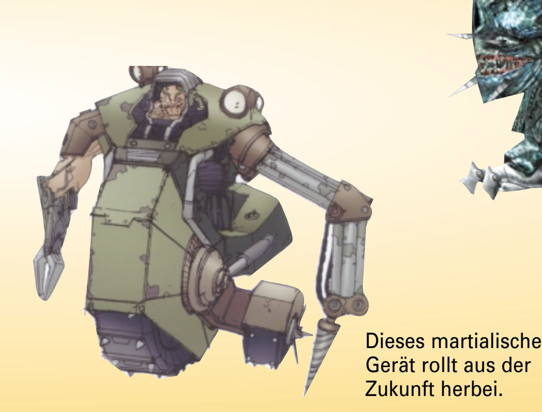
1. Entwurf und Realisierung einer phantastischen 3D-Welt.
2. Entwurf und Integration eines vollkommen frei gestaltbaren Charaktersystems.
3. Entwicklung eines sehr variablen Kampfsystems.
4. Feinschliff der Spielwerte und der Bedienung, um es für die breite Masse zugänglich machen.

Gerade der letzte Punkt ist vielleicht der wichtigste, denn UO2 will den Spieler belohnen und ihn ständig unterhalten, Spiel und Bedienung müssen einfach und intuitiv sein, aber dennoch genügend Tiefe bieten. Eine spätere Ausbaufähigkeit des Spiels ist letztlich aus Gründen der Langzeitmotivation ebenfalls unentbehrlich.

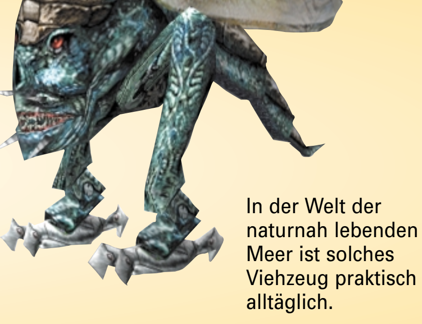
Aber mit solcher Marketing-Phraseologie und seinen Versprechungen Spieler anzulocken, beeindruckt man vor allem die Aktieneigner des Mutterkonzerns. »Über unser pri-


Sogar die Sternen-Konstellationen werden sich im Laufe der Zeit verändern.


Die Zitadelle des Schurken Blackthorn.



Dieses martialische Gerät rollt aus der Zukunft herbei.



In der Welt der naturnah lebenden Meer ist solches Viehzeug praktisch alltäglich.



Die Rasse der Juka setzt auf bizarre, technologische Waffen.

märes Ziel müssen wir sicherlich noch etwas grübeln«, verspricht Anderson – und denkt dabei vielleicht an gewisse Vorkommnisse in der Vergangenheit. Schließlich wurden die Origin-Fans von ihrer Lieblingsfirma in letzter Zeit nicht gerade verwöhnt: Sowohl UO 1 als auch das kürzlich erschienene »Ultima Ascension« krankten an unzähligen größeren und kleineren Bugs sowie mangelnder Stabilität – vielleicht sollte Origin als fünften und entscheidenden Punkt noch eine Qualitätskontrolle in seinen Plan einflechten.

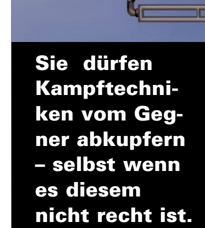
## Das alte Ultima ist tot

Das Ultima-Universum basiert auf einigen fundamentalen Grundsätzen, die stets dieselben geblieben sind und sogar den meisten Avatar-Verächtern bekannt sein dürften: Der brave Tugendbold Lord British herrscht weise und gerecht über sein geliebtes Reich Britannia, den Part des bösen Schurken übernimmt nach guter, alter Tradition der ruchlose Finsterling Lord Blackthorne. Dann gibt es da natürlich noch die unvermeidlichen Drachen, Orks, Handwerker, Krieger und Zauberer. Keine Sorge: Die gesamte Sippschaft mischt auch bei Ultima Online 2 kräftig mit – wenn man mal davon absieht, dass Lord Blackthorne sich nun in einen kybernetischen Psychopathen verwandelt hat. Die Welt dagegen hat sich ziemlich radikal verändert. Gemäß der bereits besagten und ziemlich abgefahrenen Hintergrundgeschichte gerät das Raum/Zeitkontinuum bekanntlich in eine ziemlich üble Schieflage. Die Folge ist, dass das bislang bekannte Britannia nur ein Drittel der gesamten neuen Welt ausmacht. Denn aus verschiedenen Zeitlinien reisen zwei neue Kontinente und mit ihnen zwei völlig neue Rassen heran. Da wären einmal die aus der Vergangenheit stammenden magisch begabten Mystiker namens »Meer«. Das andere Volk kommt aus der Zukunft, nennt sich »Juka« und besitzt ein talentiertes Händchen für abgedrehte Technologien.

Werfen Sie ruhig einen Blick auf die Monstermodelle, mit denen wir diesen Artikel garniert haben. Ist Ihnen dabei etwas Ungewöhnliches aufgefallen? So sollte es auch sein. Denn sogar altbekannte Kreaturen wie Orks oder voll ausgerüstete Party-Mitglieder wie der klassische Schwertkämpfer schauen völlig anders aus, als es der Rollenspieler bislang gewohnt war. Dies liegt wahrscheinlich nicht zuletzt an Art-Director Andy Hoyes, der über eine sehr schräge Phantasie verfügt. Aber auch Designer Todd Farlane, der zuvor an solch wilden Werken wie »Die Horde« und dem hier zu Lande eher unbekannten »Spawn Creator« mitgewerkelt hat, dürfte daran nicht ganz unschuldig sein. Denn natürlich tauchen mit den beiden neuen Rassen etliche bizarre Monstersorten auf, die sich eigentlich jeglicher Beschreibung entziehen. Rechnen Sie einfach damit, dass Sie an sehr vielen Stellen ausrufen werden: »Was zur Hölle ist das???«. Und Schockerlebnisse dieses Kalibers erwarten Sie am laufenden Band, während Sie die schöne, neue Ultima-Welt erkunden. →

**»Wir wollen, dass der Spieler ständig denkt: So etwas hab ich wirklich noch gar nie gesehen.«**





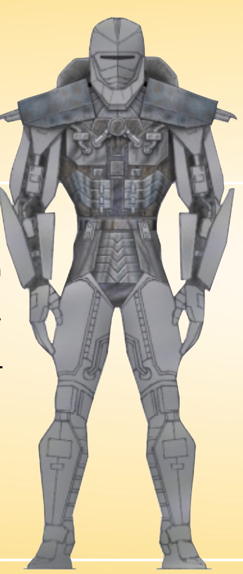
**Sie dürfen Kampftechniken vom Gegner abkupfern – selbst wenn es diesem nicht recht ist.**





## BESEITIGE DEINEN PARTNER

**Besonderes Augenmerk legte Origin auf die »Player-Killer«, das heißt die Spielverderber, denen es am meisten Spaß bereitet, andere (und vorzugsweise weitaus schwächere) Spieler umzunieten und auszurauben. Ehrlich gesagt, hasse ich ja solche Leute, denn die alleine waren daran schuld, dass ich irgendwann bei Diablo und UO den Löffel geschmissen habe. Deshalb wird es in UO 2 ausgewiesene Sicherheitszonen geben, wie etwa den gesamten Kontinent Britannia, wo Player-killing schlicht und einfach nicht möglich ist. Dieses Gebiet umfasst immerhin ein Drittel der gesamten UO2-Welt und ermöglicht dort ein ebenso unbeschadetes wie herzerfrischendes Herumstreunen. Dennoch werden Sie natürlich irgendwann einen zunehmend starken Drang verspüren, sich in die weitaus gefährlicheren beiden anderen Kontinente zu wagen. Wenn Sie dort einen Spieler bekämpfen und diesen bewusstlos schlagen, bekommen Sie eine Dialog-Box mit der Option, ihm endgültig den Lebensfaden durchzuschneiden. Wenn Sie dies tun, bekommen Sie sämtliche Habseligkeiten der Leiche und als Doppelstrafe für die gottlose Aktion keinerlei Erfahrungspunkte und einen angekratzten Ruf.**

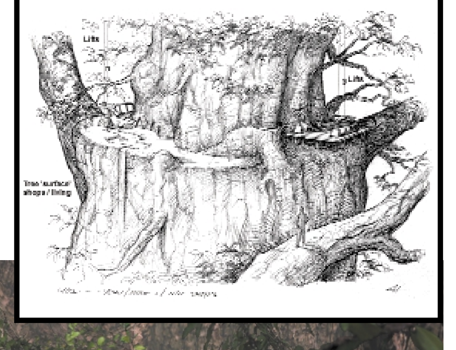


Die Designstudie eines Juka-Kriegers.

# Kleider machen Leute

## »Die Grenzen zwischen der virtuellen und der tatsächlichen Welt beginnen zu verschwimmen.«

→ Es dürfte Sie nicht sonderlich überraschen, dass der zweite Auftritt von Ultima Online in 3D vonstatten gehen wird. Und trotz gewisser optischer Parallelen mit Ultima Ascension schwört Origin Stein auf Gebein, dass es sich dabei um eine völlig neue Engine handelt – was wohl schon auf Grund der besonderen Anforderungen, die der Internetbetrieb stellt, unvermeidlich ist. Unvermeidlich dürfte auch sein, dass UO2 angesichts seiner enormen Datenmenge auf zwei CDs ausgeliefert wird: je eine für die Installation und den Spielbetrieb. Eine Ich-Perspektive wird zwar voraussichtlich ebenfalls zur Wahl stehen, aber am idealsten steuern Sie Ihren Charakter ähnlich wie bei Ascension, sprich aus dem Blickwinkel einer dritten Person. Es wäre jedenfalls schade, wenn Sie Ihren eigenen, detailliert texturierten Avatar nicht bewundern würden, denn insbesondere das Herumlaufen der Charaktere muss man einfach gesehen haben. Zwar bestehen die Figuren nur aus relativ wenig Polygonen, die sind aber durch eine darüber gelegte dehnbare »Netzhaut« sehr gut getarnt. Zusammen mit den phantastischen Texturen der Kleidung und der Detailverliebtheit der Waffen schauen die Charaktere einfach umwerfend gut aus.



Und die einzigartige Architektur der drei Rassen knüpft an diese Leistung nahtlos an. Die Bauten von Britannia sind mal wieder entweder aus Stein oder aus Schiefer. Mit der legendären Waldstadt Yew hat sich Origin besondere Mühe gegeben, denn die thront mit all ihren Gebäuden inmitten der Krone eines einzigen gewaltigen Baums, um dessen Stamm mächtige Rampen verlaufen.

Auch die Bewohner Britannias verhalten sich wie gewohnt, haben aber nun die Möglichkeit, Fähigkeiten der beiden neuen Rassen zu übernehmen. Etwas wilder wird es bei den Meer, katzenartigen Wesen mit einem bunt gescheckten Fell, deren mysteriöse Welt förmlich überquillt vor bizarren und teilweise prähistorischen Kreaturen. Die organischen Gebäude der Meer harmonieren sehr mit ihrer natürlichen Umgebung.

Die Jukas stehen in punkto Baustil auf solide Metallarbeit. Als stolze Krieger/Sklavenrasse pflegt man halt einen dominanten Habitus und einen technischen Baustil mit unterirdischen Fabriken. In dieser Welt findet sich auch die Metropole »Logos«, sowie der Stammsitz von Lord Blackthorne. Der hat die Bestrafung durch Lord British doch überlebt, da er seine Wunden mit Hilfe eines kybernetischen Chirurgen verarzten konnte.



**Die Waldstadt Yew thront auf einem einzigen mächtigen Baum.**



**Der Erwerb eines Hauses wird erst per nachgeschobenem Patch möglich sein.**


Eine wilde Hundemeute - den dämonischen Köter links außen kennen erfahrene Britannia-Fans bereits aus Ultima Ascension.


Weitaus harmloser sind Pferde. Auf einigen von denen dürfen Sie sogar reiten - und währenddessen den Feind mit Hieben eindecken.


Manche Monster haben geradezu furchterregende Ausmaße - beachten Sie den Größenunterschied zwischen Mensch und Drachen.

# Mein Ultima

Der völlig frei gestaltbare Charakter ist eines der wichtigsten Elemente von UO2. Daher hat das UO2-Team ein System entwickelt, das Ihnen eine praktisch unbeschränkte Ausbaumöglichkeit Ihres Helden ermöglicht. Wenn Sie nicht mit einem per Zufallsgenerator erstellten Recken vorlieb nehmen möchten, entscheiden Sie sich zunächst mal für eine von drei Rassen. Dann spendieren Sie Ihrem Avatar eine beliebige Haut- und Haarfarbe. Einige Tätowierungen und Narben machen sich sicherlich auch nicht schlecht. Um das Potenzial an den sich dynamisch entwickelnden Beziehungen auszuschöpfen, hängen die kommunikativen Möglichkeiten Ihres Charakters von seinem jeweiligen Aufenthaltsort ab. Es wird Ihnen überlassen bleiben, auf welchem Kontinent Sie starten möchten.

**»Das erste Spiel der zweiten Generation von Online-Rollenspielen.«**

So könnte etwa ein »Meer«-Charakter durchaus im »Juka«-Gebiet beginnen – mit all den Problemen, die dies mit sich bringt. Er oder sie müsste nämlich in diesem Fall damit zurechtkommen, dass die von ihm gewählte Rasse bei den Jukas ziemlich unbeliebt ist. Da hier nichts, aber auch gar nichts vorgegeben ist oder gar benötigt wird – und dem Mutigen sowieso die Welt gehört -, ist ein solcher Versuch durchaus erfolgversprechend.

Aber nicht nur die Charakterfrage, sondern auch die Art der Karriere bleibt Ihnen überlassen. UO2 benutzt statt des üblichen nach Klassen aufgeteilten Systems eines, das nach den Fähigkeiten Ihres Charakters vorgeht. Hierfür wurde ein monströser Talent-Baum mit weit über 1000 miteinander kombinierbaren Zweigen erschaffen, so dass unzählige Spezialisierungen möglich sind. Sie starten mit einer vorgegebenen Zahl an Fähigkeitspunkten, mit denen Sie eine grobe Richtung der Charakter-Entwicklung vorgeben. Wenn Sie sich für ein Talent entscheiden, erschließen sich zwei weitere und so weiter, bis sich der gesamte Baum nach und nach öffnet. Dadurch können Sie entweder zu einem Großmeister eines Bereichs (Magier, Schwertkämpfer, Schmied ...) heranreifen, oder sich zum Multitalent entwickeln, dessen Allgemeinbildung jede noch so kleine Fertigkeit umschließt.

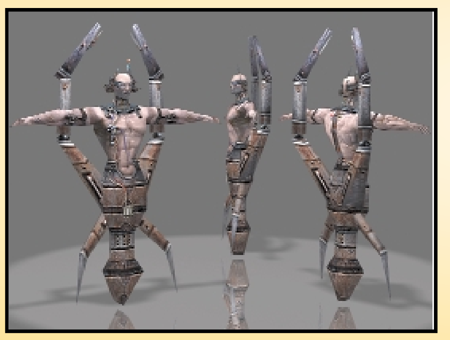
Jedes Mal wenn Sie eine Stufe emporsteigen, können Sie die Punkte, die Sie bereits in andere Fertigkeiten investiert haben wieder zurückholen und auf andere Bereiche verteilen. Dies bedeutet, dass Sie nach einigen Monaten charakterlichen Feinschliffs an einem edlen Ritter diesen problemlos in einen mächtigen Magier verwandeln können. Wenn Sie bis in die letzten Verästelungen des Charakter-Baums vordringen wollen, genügt es aber nicht, erworbene Punkte nur stur in den Talent-Baum zu pumpen, denn für die mächtigsten Fähigkei- →

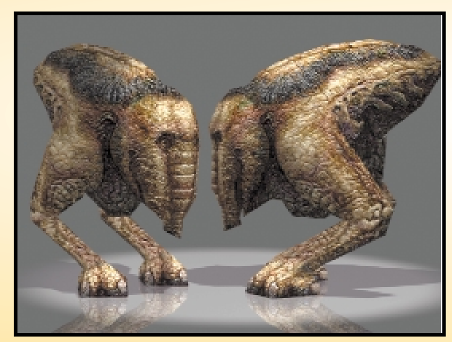





Die elfenähnlichen Meer sind von Natur aus friedlich, leben im Einklang mit ihrer Umwelt und gehören zu den mächtigsten Zauberern.


Spinnenmonster dieses Kalibers gehören noch zu den optisch und kampftechnisch normalsten Ungeheuern von Ultima Online 2.


Diese wilden Metall-Viecher kommen dagegen aus der Zukunft und schauen schon etwas ungewöhnlicher aus.

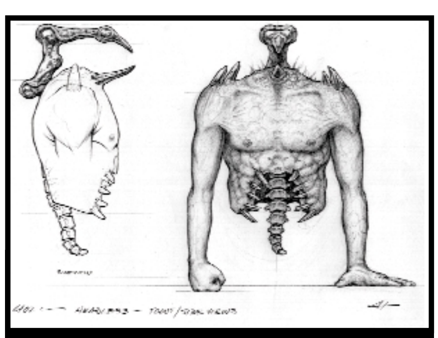

Und dieser hässliche Klopps mit Beinen spottet eigentlich jeder Beschreibung - zu nahe kommen sollten Sie ihm aber besser nicht.

→ten benötigen Sie einen Lehrer. Raten Sie mal, wo dieser Mentor sitzen wird. Genau, eine solche Quest wird Sie in das tiefste Herz der allergefährlichsten Gegenden führen.

Inspiriert von Spielen wie »Diablo« werden Sie anfangs sehr schnell die Erfahrungsleiter emporkraxeln. »Wir wollen, dass Sie sich in der Oberwelt sehr schnell sehr mächtig fühlen«, sagt Long. »Zwar schauen die Außenwelt-Monster sehr groß und gefährlich aus, sie sind aber zumeist relativ schwächlich und geben Dir damit die Chance, Dich sehr schnell als echter Held zu fühlen.«

Genau wie in UO1 werden Sie aber nicht dazu gezwungen, ständig zu kämpfen. So sind Spieler, die sich handwerkliche Fähigkeiten aneignen wollen, ein unverzichtbares Element des gesamten Spiels. Denn nur die werden in der Lage sein, einzigartige (und einzigartig ausschauende!) Waffen, Rüstungen und Klamotten zu entwerfen und damit eine unberechenbare Komponente in das Spiel einzubringen.

Die visuelle Identifikation mit Ihrem Charakter geht jedoch weit darüber hinaus, sich nur in bunte Lumpen zu hüllen, auch einzigartige Kampfmanöver sowie hochspezialisierte Zaubersprüche gehören mit dazu. Der Waffen-Designer Bruce Fontaine (unter anderem bekanntgeworden durch seine Prügelsequenzen von »Teenage Mutant Ninja Turtles«) entwarf zahllose Kampf-Choreographien und Zaubersprüche. Sogar komplexe, soziale Zusammenhänge wurden programmiert, um den Charakteren individuelle Verhaltensmuster einzuhauchen. Wie hätten Sie's denn gern: Als belächelter Depp mit Ninja-artigen, steifen Bewegungen und Schlagtechniken durch die Gegend pirschen, oder als arroganter Bursche, der reichlich Rhythmus im Blut hat, elegant umher stolzieren?


**Diese frühe Designstudie erinnert an die Borg-Königin von Stark Trek.**

Nur für den Fall, dass Ihnen all diese Personalisierungen noch nicht weit genug gehen sollten: Origin bastelt momentan unter der Adresse www.my.uo.com an einer Website für UO2-Spieler, die ihrem Charakter sogar noch mehr Individualität verpassen möchten – die Grenzen zwischen der virtuellen und der tatsächlichen Welt beginnen zu verschwimmen.

## Kung Fu fighting ...

Was auch immer wir über die Bedeutung von Verhandeln, Kameraderie und Diplomatie schreiben, am wichtigsten in der Welt der Online-Spiele war und ist immer noch das Kämpfen. Natürlich wird es auch bei UO2 ein paar Freaks geben, die nichts anderes im Sinn haben, als sich schnellstmöglichst zu verheiraten – ein sicherlich erhabener Moment, aber dennoch nichts gegen den Stolz, der aufkommen dürfte, wenn Sie Ihr erstes Monster erlegt haben. Denn UO2 verspricht einige überwältigende Effekte während der Kämpfe, deren genauer Verlauf sogar abgespeichert werden kann, um neue Techniken zu erlernen. Wenn Sie beispielsweise Zeuge einer Rangelei werden, können Sie die Schlagtechniken der Gegner übernehmen und beim nächsten Gefecht einsetzen – vorausgesetzt Sie haben die entsprechende Erfahrungsstufe erreicht. Jeder Schlag hat einen Angriffs- und einen Verteidigungswert, der die Kraft wie bei »Papier, Schere, Stein« ausbalanciert und seine Vor- und Nachteile hat. Aber wir hören sie jetzt schon, die von Spielern ausgestoßenen »Aaaahs« und »Oooohs«, wenn ein erfahrener Kämpfer ein schwindelerregendes Gewitter an Hieben und Schlägen abfeuert – der darauf folgende »Ich will das auch können«-Reflex führt dann zu einer eigenen, sich ständig verändernden Individual-Quest.

Die imposante Optik während der Kämpfe wird durch die so genannte »dual-body-animation« noch gesteigert. Dank der agieren Ober- und der Unterkörper eigenständig. Dadurch ist es beispielsweise möglich, auf einem Pferd zu reiten und gleichzeitig Hiebe auf einen davonlaufenden Feind auszuteilen. Oder während eines Kampfes zu flüchten und sich dabei umzudrehen um noch schnell einen Schlag zu landen. Bei all diesen Aktionen soll die Präsentation flüssiger sein als alles, was Sie bisher erlebt haben und weit mehr bieten, als die übliche »noch detailliertere und farbenprächtigere 3D-Welt«. Und wer in


**er geschickt verhan- lt, erspart sich so anche Keilerei - und eigert sein Ansehen.**


Was wäre ein Rollenspiel ohne Skelettkrieger - die Schwächlinge sind natürlich für die meisten Helden eher Opfer als Gegner.


Völlig anders schaut die Sache bei diesem magiebegabtem untoten Zauberer aus, der mit seinem Zauberstab Blitze verschießt.


Ultima Online 2 wird sämtliche gebräuchlichen – und allerneuesten – 3D-Kartenstandards wie den NV15-Chipsatz unterstützen.

UO2 den Kampf sucht, kann ihn auch finden. Denn über 100 Monstersorten in verschiedenster Farbe und Größe werden das Land bevölkern und nur auf eines aus sein: Ärger. Origin hat aus einer von Bullfrog erstellten Expertise gelernt, die sich mit dem Wegfindesystem und der Künstlichen Intelligenz von »Dungeon Keeper« beschäftigte. Monstren, die etwa an einem Felszacken oder in einer Sackgasse kleben und dadurch gefahrlos beseitigt werden können, soll es jedenfalls bei UO2 nicht geben. Dafür aber zehn Magieschulen mit über 100 Zaubersprüchen, die im Verbund mit all den spezialisierten Kampftechniken dafür sorgen sollen, dass die Kämpfe weitaus mehr Abwechslung und taktischen Tiefgang bieten, als jedes andere bisher erhältliche Rollenspiel.

## Stirb, Spieler, stirb

Jeder, der bei UO 2 kämpft läuft natürlich auch Gefahr, irgendwann mal den Löffel abzugeben. Das ist zwar ziemlich bitter, bedeutet aber nicht den Ausverkauf all Ihrer zuvor angesammelten Erfahrungen und Schätze – so ist es laut Origin zumindest geplant. Beispielsweise wird es einen sehr speziellen Zauberspruch geben, mit dem erfahrene Charaktere Ihre Waffen so verzaubern können, dass Sie von niemandem gestohlen werden – nicht mal dann, wenn Sie tot darniederliegen. Ansonsten wird das Übelste, was Ihnen bei Ihrem Ableben passiert, der Verlust irgendeines anderen wichtigen Gegenstandes sein. Die sofortige Wiedergeburt erfolgt in einer der Sicherheitszonen, etwa einer Stadt oder bei einem Schrein – der Standort hängt davon ab, in welcher Gegend Sie sich gerade herumgetrieben haben. Wenn Sie in einer der Sicherheitszonen sterben sollten, müssen Sie auf einen Leichenjäger warten, und wenn der nicht ziemlich schnell herbeigeeilt kommt, um Sie zurück ins digitale Leben zu rufen, kann es durchaus vorkommen, dass Sie zwischenzeitlich ausgeraubt werden.

Nicht ganz unwichtig ist auch, wie oft Sie mit dem Sensenmann Bekanntschaft schließen. Sollten Sie Ihrem Schöpfer nicht mehr als einmal am Tag gegenübertreten, verlieren Sie weder Gegenstände, noch Erfahrungspunkte. Wenn Sie sich jedoch ständig mit übermächtigen Gegnern anlegen und sich vier, fünf Mal pro Tag abwatschen lassen, gibt's einen Abzug an Erfahrungspunkten. Um Einsteigern etwas auf die Sprünge zu helfen, werden die meisten Monster Sie anfänglich nur bewusstlos prügeln und Ihnen vielleicht einen Gegenstand abnehmen. In der mittleren Erfahrungsstufe dagegen sind Sie solange nur bewusstlos, bis ihre gesamte Party tot ist – verbündete Party-Mitglieder teilen sich dann sämtliche im Kampf gewonnenen Erfahrungspunkte.

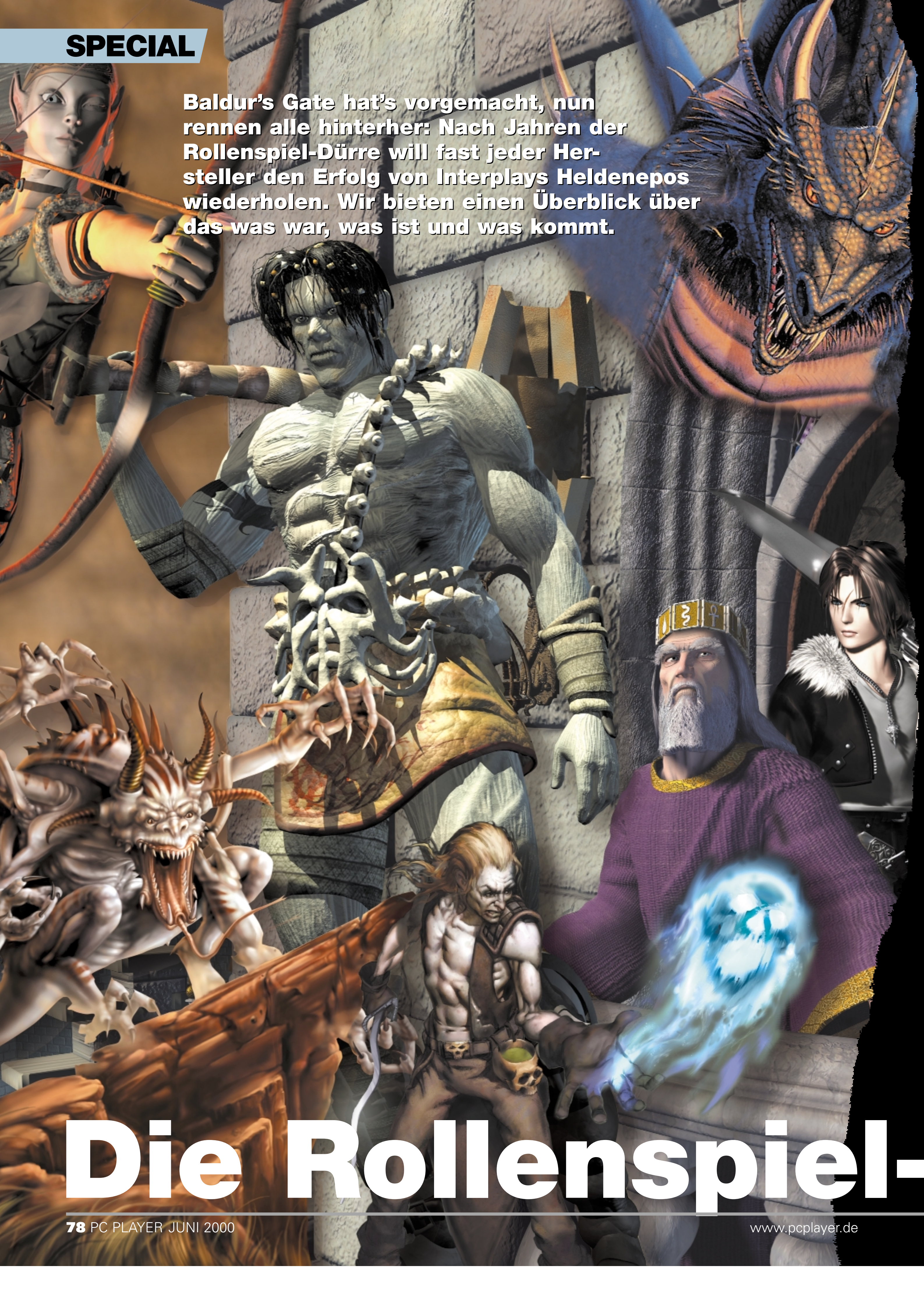
## Auf die Plätze, fertig ...

Wie Sie unschwer erkennen können, handelt es sich bei UO2 um ein wahrlich gewaltiges Projekt. Nicht nur, dass die Welt in jeder nur erdenklichen Form anders ausschaut als alles, was Sie bislang gesehen haben. Fasst man die Spielmechanik, die Kamerakontrolle, die Optik, die Kampftechnik und die Atmosphäre zusammen, haben Sie das erste Spiel der zweiten Generation an Rollenspielen vor sich. Eine beneidenswerte Beta-Test-Mannschaft wird in der zweiten Jahreshälfte damit beginnen, die UO2-Welt nach Fehlern abzusuchen. Als vorläufiger Erscheinungstermin wird der Frühling des nächsten Jahr angepeilt. Nach Jeff Andersons Überzeugung ist UO2 bis dahin eine in sich schlüssige und fehlerfreie Einheit, aber wir als zynische alte Skeptiker glauben das freilich erst, wenn wir es sehen. Zumindest an einer Sache dürfte jedoch kein Zweifel bestehen: Origins Entscheidung, UO2 nicht einfach UO2 zu nennen (der finale Titel steht noch nicht fest) macht deutlich, wie revolutionär dieses mit unendlichen Gestaltungsmöglichkeiten ausgestattete Mammutwerk sein wird. Bleibt die Frage, wer eigentlich noch die reale Welt braucht, wenn dem neuen Ultima-Universum erst Leben eingehaucht wurde? (**Rob Smith/md)**


**Mehrere Helden dreschen auf ein Monster ein - müssen sich dann aber die Erfahrungspunkte teilen.**

**»Wer braucht eigentlich noch die reale Welt, wenn dem neuen Ultima-Universum erst Leben eingehaucht wurde?«**





**Baldur's Gate hat's vorgemacht, nun rennen alle hinterher: Nach Jahren der Rollenspiel-Dürre will fast jeder Hersteller den Erfolg von Interplays Heldenepos wiederholen. Wir bieten einen Überblick über das was war, was ist und was kommt.**

# Die Rollenspiel-



Schon Temple of Apshai (im Bild links die Epyx-Umsetzung von '84) nutze das gleiche Spielprinzip wie Diablo 2 (oben).

## Inhalt



# Flut

**Vor nicht allzu langer Zeit schien es, als sei das Thema Rollenspiel am Computer dem Untergang geweiht. Während einige Rollenspiel-Reihen wie »Final Fantasy« auf den Videospielekonsolen mit Rekordverkaufszahlen beeindruckten, schien es in den Jahren '97/98 fast so, als würde dieses Genre auf dem PC zum Nischenprodukt für Enthusiasten werden.**

Es sei zu teuer und aufwändig, ein gutes Rollenspiel zu entwickeln – so hieß es. Und: Rollenspiele wären zu kompliziert für den Massenmarkt, gingen am Publikumsgeschmack vorbei. Das diagnostizierten Marktstrategen ungeachtet der gleichzeitigen Erfolge ähnlich gearteter Videospiele-Titel.

Dabei waren es gerade die Rollenspiele, die einst wichtige Impulse für die Weiterentwicklung der Computerspiele gegeben hatten. So haben die ersten dreidimensionalen Gang-Labyrinthe von Titeln wie »Wizardry« (1981), »Dungeon Master« (1987) und schließlich »Ultima Underworld« (1991) die Optik und mit der starken Betonung auf ständiges Monstermetzeln sogar den Spielablauf moderner 3D-Shooter vorweggenommen.

## Pionierarbeit

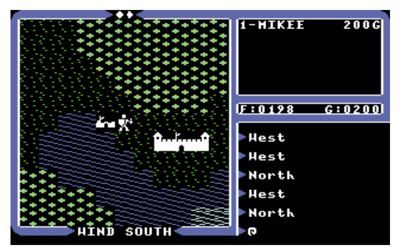
Rollenspiele leisteten zudem Pionierarbeit auf dem Gebiet der Entwicklung starker Protagonisten und fesselnder Hintergrundgeschichten. Ein Meister seines Faches war Richard Garriott, der mit seiner Ultima-Reihe seit 1980 ein philosophisch angehauchtes Fantasy-Epos, eingebettet in ein filigran ausgestaltetes Paralleluniversum, schuf. Der Spieler kämpfte als so genannter Avatar im Reich von Lord British, dem Alter Ego Garriotts, für das Gute. Erst vor zwei Monaten schloss Garriott mit »Ultima 9: Ascension« dieses faszinierende Opus ab, wenngleich das Finale mehr →

**»Das Potenzial wurde lange unterschätzt.«**

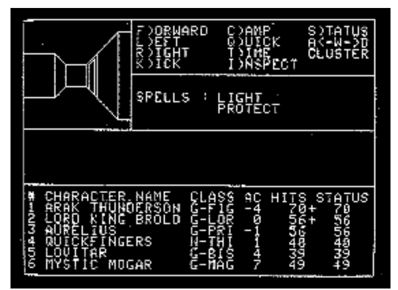
## Rollenspiel-Legenden



**Hack (seit den 70er Jahren)**
Trotz karger, auf dem normalen ASCII-Zeichensatz beruhender Optik, ein früher Diablo-Vorläufer. Das simple, noch heute beliebte Spielprinzip: Monster erlegen und Schätze einsammeln.




**Ultima 1-9 (Origin und andere, '80 bis 2000)**
Über 20 Jahre hinweg entstand dieses Epos von Richard Garriott. Speziell die interessante Story sowie die zahllosen Details faszinierten. Teil 9 wurde just veröffentlicht. (im Bild: Ultima 4)




**Wizardry 1-7 (Sir-Tech, seit '81)**
Unglaublich aber wahr: Wizardry führte schon '81 die 3D-Ansicht ein, auch wenn die Gänge nur mit wenigen Linien dargestellt wurden. Wird fortgesetzt.

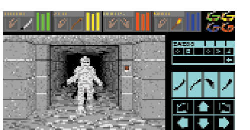



**The Bard's Tale 1-3 (Electronic Arts/Interplay, '85 bis '88)**
Obwohl Bard's Tale im Prinzip nichts anderes als ein verbesserter Wizardry-Klon war, verhalf die aufpolierte Präsentation diesem Spiel zu Rekordverkäufen.

## Rollenspiel-Legenden




**Might & Magic 1-8 (New World Computing/ 3DO, seit '86)**
Der Bard's-Tale-Konkurrent überlebte sein großes Vorbild; mittlerweile erscheint alljährlich ein weiterer Nachfolger. Schwächelt inzwischen und hätte eine Frischzellenkur nötig.



**Dungeon Master (FTL, '87)**
Nicht die ansehnlichen 3D-Gänge sind der große Verdienst dieses Spiels, sondern der Sprung von gemächlich-rundenweisen Monsterkämpfen hin zu flotten Echtzeit-Scharmützeln.



**Final Fantasy 1-8 (Square/ Eidos, seit '87)**
Eigentlich stand diese brillante japanische Videospiel-Reihe zunächst im Schatten der Nintendo-Rollenspiel-Serie »Dragon Warrior« (Enix). Seit Teil 7 auch auf dem PC. (Bild: Teil 1)



**Pool of Radiance (SSI, seit '88)**
Die erste offizielle Umsetzung eines bekannten Rollenspiel-Systems nutzte das AD&D-Regelwerk. Nach zwölf Jahren ist nun endlich ein Nachfolger in Sicht.



**Ultima Underworld (Origin, '91)**
Dieser höchst innovative Ultima-Ableger kombinierte nicht nur Rollenspiel-Elemente mit neuester 3D-Technik, sondern war zugleich der Vater der 3D-Actionspiele. (Bild: Teil 2 von ˚92)



**Während Interplay mit dem recht traditionellen Baldur's Gate (oben) einen neuen Rollenspiel-Boom auslöste, blieb das ambitionierte Ultima 9 (rechts) hinter den Erwartungen zurück.**

Gemeinsamkeiten mit einem Action-Adventure als mit einem Rollenspiel hatte.

Legendär ist auch das »Adventure Construction Set«, ein Rollenspiel-Baukasten von Electronic Arts aus dem Jahr 1985, mit dem man selbst seine eigenen Szenarien – egal, ob Fantasy, Science-Fiction oder selbst ungewöhnliche Ideen wie Kriminal-Rollenspiele weitgehend frei gestalten konnte.

Inzwischen hat sich sogar das Charakterwerte- und Erfahrungssystem, welches einst die Rollenspiele von allen anderen Spielegattungen unterschied, auch auf andere Genres ausgebreitet. Natürlich verfügen die vom Ultima-Underworld-Vater Warren Spector entworfenen Action-Adventures »System Shock« und »Deus Ex« genauso über eine Charakterentwicklung wie die Erfahrung sammelnden Einheiten mancher Echtzeit-Strategiespiele.

### Rosige Aussichten

Erst erstaunlich spät wurden traditionelle »Pen-and-Paper«-Rollenspiele offiziell umgesetzt. Obwohl zahlreiche Begeisterte schon seit Mitte der 70er Jahre unter der Regie eines Spielleiters gegen wilde Orks anwürfelten und Computerrollenspiele von den Vorbildern inspiriert wurden, vollzog erst '88 ein Entwickler den nahe liegenden Schritt einer entsprechenden Computeradaption. »Pool of Radiance«, vom bis dahin nur durch Strategiespiele aufgefallenen Hersteller SSI, nutzte das bekannte »Advanced Dungeons & Dragons«-Regelwerk, das zuletzt auch beim Chart-Stürmer »Baldur's Gate« zum Einsatz kam.

Und Baldur's Gate markiert auch den neuesten Wendepunkt in der Geschichte der Computer-Rollenspiele: Überraschend stieg dieser Interplay-Titel in die vordersten Ränge der Verkaufscharts und bewies, wie sehr das Potenzial dieser Spielegattung lange unterschätzt worden war. Inzwischen ist die Branche aufgewacht – so wie nach dem Erfolg von »Command & Conquer« eine wahre Echtzeit-Strategieflut losbrach, definiert nun rasch ein jeder sein Action-Adventure, seine 3D-Actiongurke und sogar sein Piratendrama zum Rollenspiel um. Noch hat Interplay die Nase vorn – »Baldur's Gate 2«, »Neverwinter Nights« und »Icewind Dale« gehören zu den Hoffnungsträgern, »Planescape: Torment« hat gerade bewiesen, dass auch in einer Fantasy-Welt makabrer Humor sein Plätzchen finden kann. Auch andere Firmen drängen mit teilweise erstaunlich opulentem Design in den Markt hinein und buhlen um die Gunst der Kunden. Ein auffälliger Trend ist die echte 3D-Optik. Außerdem wird es immer populärer, die Kämpfe temporeich in Echtzeit ablaufen zu lassen, statt den Spieler in jeder Runde seine Recken von einem Feld zum nächsten zu schieben und die Hiebe bedächtig zu planen. Letzteres ist wohl ein Verdienst von »Diablo« ('96), dessen simples »Schätze einsacke und Monster per Mausklick verprügeln« die Unterart des Action-Rollenspiels begründete und zahlreiche Nachahmer inspirierte.

Jedenfalls ist das Rollenspiel alles andere als tot – in der Gunst der Käufer steht das Genre ganz oben: So wurden bei unserer jüngsten Leserbefragung die Rollenspiele auf Platz 1 der Lieblins-Genres gewählt. Wenn man sich ansieht, welche Titel in absehbarer Zukunft ihren Stapellauf erleben werden, scheint der Nachschub vorerst gesichert. Zudem weisen die besonders in Übersee beliebten Online-Rollenspiele wie »Ultima Online« (lesen Sie auch Seite 70 ff.) oder »Everquest« den Weg in die Zukunft – für den Zeitpunkt, wenn in Deutschland die Internet-Zeit endlich erschwinglicher wird. Alles in allem also rosige Aussichten für Rollenspieler und alle, die gern phantastische Abenteuer erleben. **(tw)**

# Erhältliche Rollenspiele



Unsere Helden schiffen in ferne Länder ...

## Baldur's Gate

Als »Baldur's Gate« zur Jahreswende '98/99 erschien, machte das Spiel die lange dahinsiechende AD&D-Lizenz (inzwischen nennt sich das System übrigens nur noch »Dungeons & Dragons«, abgekürzt D&D) mit einem Schlag wieder populär. Eine neue, recht hübsche Grafik, vergleichsweise viel Story und Atmosphäre sowie natürlich der Markenname – all das dürfte zum Erfolg beigetragen haben. Eins der neuen Features ist zwar in der Öffentlichkeit eher untergegangen, dürfte aber trotzdem auf lange Sicht Software-Geschichte schreiben: die Skript-KI der einzelnen Party-Mitglieder! Zunächst noch nicht ausgefeilt genug, um wirklich cleveres, selbstständiges Verhalten der Recken zu ermöglichen, spricht doch viel dafür, dass sie einmal als Durchbruch in diesem Punkt gewürdigt werden wird. **(jn)**

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Bioware/Interplay Inter.
- **Siehe:** PC Player 2/99
- **Heutige Wertung:** 83

www.interplay.com/bgate

## Final Fantasy 8

Das Spiel steht zu seinem Namen: in »Final Fantasy 8« erleben Sie phantastische Abenteuer in Hülle und Fülle. Als jugendlicher Elitesoldat Squall bekämpfen Sie in einer technologischen Welt, in der auch gezaubert wird, ganze Nationen. In den ruhigen Momenten dürfen Sie die Beziehung zu Ihrer Geliebten Rinoa pflegen. Ein auf den ersten Blick dürftiges, rundenähnliches Kampfsystem entpuppt sich als Komplexitätswunder. Wichtig sind dort die sogenannten »Guardian Forces«, mächtige Schutzgötter, mit denen Ihre Spielfiguren eine Verbindung eingehen. In kritischen Situationen können Sie diese Götter auch herbeirufen. Die Grafik ist nicht erstklassig, bei der Umsetzung von der PlayStation (der eigentlichen Heimat des Rollenspiels) auf den PC wurde geschlampt. Den Zwischensequenzen hat das nichts anhaben können, sie gehören zum Besten, was es an Zeichentrickgrafik auf dem Computer gibt. Ein Programm mit vielen ungewöhnlichen Mechanismen. Aber seien Sie vorgewarnt: Liebhaber handelsüblicher, mittelalterlicher Reiche dürften anfangs ein klein wenig überfordert sein. **(uh)**

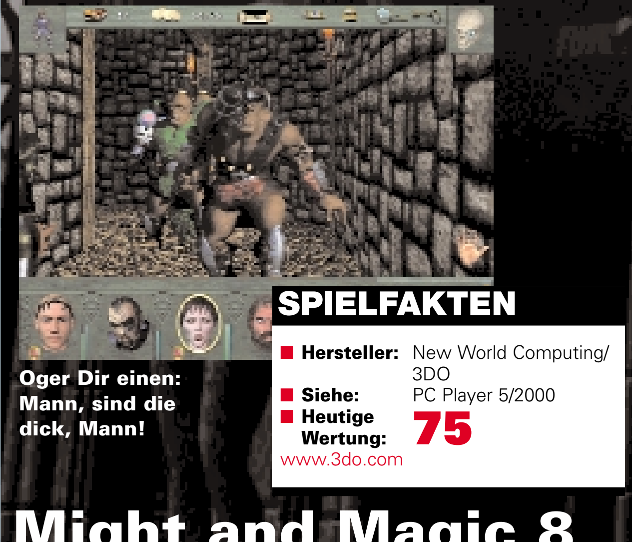


Niedliche Gegner wie dieses großgewachsene Schoßtier gibt es zuhauf.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Squaresoft/Eidos Inter.
- **Siehe:** PC Player 3/2000
- **Heutige Wertung:** 85

www.squaresoft.com



Oger Dir einen: Mann, sind die dick, Mann!

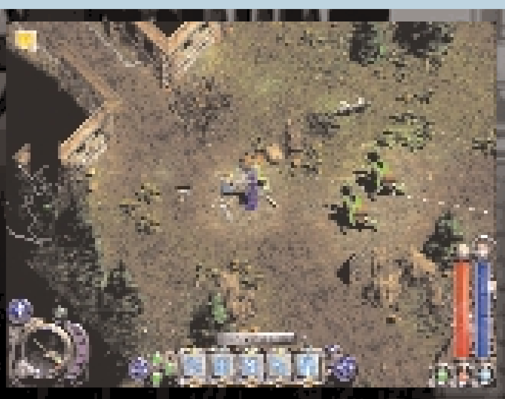
**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** New World Computing/ 3DO
- **Siehe:** PC Player 5/2000
- **Heutige Wertung:** 75

www.3do.com

## Might and Magic 8

Der neueste Teil der »Might and Magic«-Saga machte hauptsächlich durch eine kontrovers diskutierte spielerische Änderung von sich reden: Man bastelt die Party jetzt nicht mehr komplett vor Beginn des Spiels, sondern erstellt nur noch einen einzigen Charakter. Alle übrigen Reisebegleiter werden im Laufe der Zeit unterwegs aufgesammelt. Ansonsten ähnelt der Titel stark den beiden unmittelbaren Vorgängern, weshalb es nicht allzu gewagt sein dürfte, ein schlichtes Fazit zu ziehen: Wer sich mit dem sechsten und siebten Teil nicht anfreunden konnte, sollte auch hier Abstand halten, wer hingegen diese Spiele mochte, darf bedenkenlos zuschlagen. Für M&M 9 ist endlich der Einsatz einer neuen Grafik-Engine angekündigt. Wir sind gespannt ... **(jn)**



Ein Markenzeichen von Nox sind die kleinen Figuren.

## Nox

Die krachlederne Hexe Hecubah entführt Jack von der Erde in die Parallelwelt »Nox«. Da der aber wieder zurück und weiter seine Freundin knuddeln will, muss er eine Heldenkarriere einschlagen. Wahlweise als Krieger, Beschwörer oder Magier geben Sie als Jack deshalb Hecubah und Anhang eins auf die Mütze.

Steuerung und Ansicht ähneln sehr dem großen Vorbild »Diablo« mit kleineren Spielfiguren, uns erwartet ein etwas hektischer Echtzeitkampf. Neu ist das gewöhnungsbedürftige True-Vision-System, sehr nett sind die abwechslungsreiche Level. Die Nochmal-Durchspiel-Motivation wird zudem durch die unterschiedlichen Landstriche, welche die jeweiligen Figuren besuchen, stark erhöht. **(uh)**

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Westwood/ Electronic Arts
- **Siehe:** PC Player 3/2000
- **Heutige Wertung:** 82

www.westwood.com



Ignus, der brennende Magier – wie kriegen Sie ihn bloß in die Party?

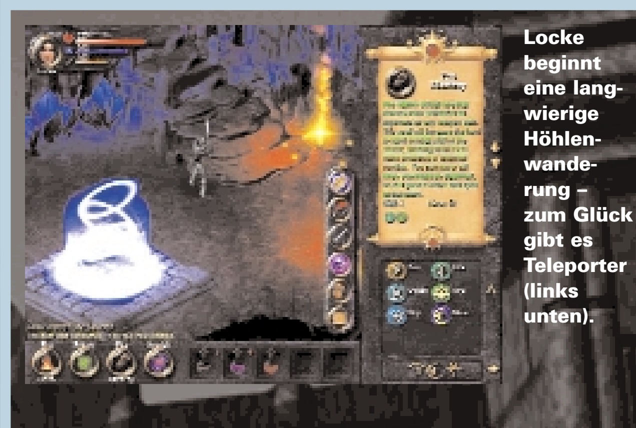
# Planescape: Torment

Man kann diesem Spiel gar nicht genug dafür danken, das es endlich einmal gezeigt hat, was bei einem RPG in punkto Story und Atmosphäre wirklich möglich ist, wenn die Hersteller nur wollen (und den damit sicherlich verbundenen Aufwand nicht scheuen). »Planescape: Torment« entwickelt ein so unglaublich dichtes Kolorit, dass darüber selbst objektive Schwächen – wie etwa das eher durchschnittliche Kampfsystem – in den Hintergrund treten. Auffällig auch der unterschiedliche Verlauf in Abhängigkeit vom anfangs erschaffenen Charakter: Wer den Schwerpunkt auf Charisma und Intelligenz legt, darf später im Spiel tatsächlich sehr viel detailliertere Unterhaltungen mit den diversen NPCs führen und kann sogar spezielle Fähigkeiten erlangen. Danke, danke, danke! **(jn)**

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Black Isle/Interplay Int.
- **Siehe:** PC Player 2/2000
- **Heutige Wertung:** **89**

www.planescape-torment.com



Locke beginnt eine langwierige Höhlenwanderung – zum Glück gibt es Teleporter (links unten).

# Revenant

Ein Action-RPG in Iso-Perspektive? Gibt es doch massenhaft! Mag sein, aber der »Revenant« ist anders. Hier lohnt sich das Spielen allein schon wegen der ungewöhnlichen und kuriosen Soundeffekte, ganz zu schweigen von der vor allem im englischen Original hervorragenden Sprachausgabe sowie dem originellen Magiesystem. Aber auch sonst weiß Soloheld Locke d'Averam zu gefallen: Die Basis-Schläge des Kampfsystems etwa sind leicht zu beherrschen, doch sorgen Spezialattacken unentwegt für Abwechslung. Und ganz generell gilt, dass das Game weitaus mehr Tiefe bietet, als auf den ersten Blick ersichtlich ist – man muss halt ab und zu mal ein wenig experimentieren ... **(jn)**

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Cinematix/Eidos
- **Siehe:** PC Player 12/1999
- **Heutige Wertung:** **80**

www.eidosinteractive.com/revenant



Durch ständige Perspektivenwechsel wurden viele Spieler verwirrt.

# Rückkehr nach Krondor

Wer Wert auf eine gute Geschichte legt, sollte diesem ungewöhnlichen Titel seine verdiente Chance geben. Schließlich hat Raymond R. Feist, seines Zeichens erfolgreicher Fantasy-Autor die Entwickler mit seinen Ideen gefüttert. Während Sie anfangs nur mit einer Person durch die Gegend stapfen, stoßen später bis zu drei weitere Recken zu Ihrem Team. Sie erkunden zunächst die Straßen und sogar die Kanalisation der Stadt Krondor, später geht es dann auf eine Reise durch das Land Midkemia. Einige Spieler wurden durch die dreidimensionale Darstellung mit ständig wechselnden Perspektiven verwirrt. Auf der Habenseite sind das außergewöhnlich gelungene Kampf- und Magiesystem zu verbuchen. **(tw)**

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Havas Interactive
- **Siehe:** PC Player 2/1999
- **Heutige Wertung:** **78**

www.sierra.de

# Ultima 9

Dem Kenner etwas über die Ultima-Reihe erzählen zu wollen, hieße Avatare nach Britannia tragen. Handelt es sich doch um die berühmteste aller PC-Rollenspiel-Serien. Leider erfüllt »Ultima 9« nicht alle hochgesteckten Erwartungen. Sie bewegen sich in einer Tomb-Raider-ähnlichen Perspektive durch ein stark geschrumpftes Britannia, welches im Vergleich zu früher nur noch eine Schein-Komplexität aufweist. Die berüchtigten Dungeons sind wild durcheinander entwickelt worden, die Hintergrundgeschichte ist trivial, eine Party gibt es nicht. Außerdem besitzt selbst die verbesserte deutsche Version noch etliche Bugs, die auch nicht mehr behoben werden. Bei aller Kritik bleibt aber festzuhalten: der neunte Teil ist immer noch ein phantasievolles Action-Adventure, die Sprachausgabe gut, allein das Wiedersehen mit den alten Kampfkumpanen ist schon eine Reise wert. Und die Schönheit der Oberflächengrafik mitsamt ihren melancholischen Sonnenuntergängen hat schon so manchen sonst eher hartherzigen Redakteur schier zu Tränen gerührt. Ein guter Pentium/II-Rechner ist allerdings Pflicht, mit weniger Rechenkraft macht es keinen Spaß. **(uh)**

Dank 3D-Engine lustwandeln Trolle in Originalgröße.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Origin/Electronic Arts
- **Siehe:** PC Player 2/2000 und 5/2000
- **Heutige Wertung:** **83**

www.ultimaascension.com

# Erhältliche Rollenspiele

## Corum 2 – Dark Lord



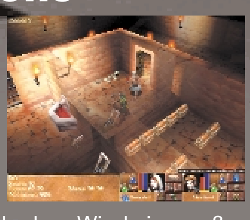
Dieses leicht steril wirkende Action-Rollenspiel lässt nur wenig Freude aufkommen. Sie steuern einen Helden namens Polker in unerfreuliche Kämpfe, erfüllen kleine Aufträge und führen Gespräche mit den Einwohnern.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Hicom Entertainment/ Software 2000
- **Siehe:** PC Player 12/99
- **Heutige Wertung:** 48

www.software2000.de

## Darkstone



Klar – im Prinzip ist »Darkstone« nur ein weiterer Diablo-Klon mit todesmutigen Gegnerhorden – aber zumindest ein hübscher. Wie beim großen Vorbild metzeln Sie in tiefen Kerkern Monsterhorden ab – nur das hier alles in echtem 3D gestaltet wurde.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Delphine/ Electronic Arts
- **Siehe:** PC Player 10/99
- **Heutige Wertung:** 78

www.delphinesoft.com

## Diablo



Der Auslöser der Action-Rollenspiel-Welle sorgt noch heute bei vielen Spielern für unkontrollierbare Suchtanfälle. Trotz simplem Spielprinzip – Monster abmetzeln und Gegenstände einsacken – ein Heidenspaß. Infos zum Nachfolger finden Sie auf Seite 98).

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Blizzard/ Havas Interactive
- **Siehe:** PC Player 2/97
- **Heutige Wertung:** 80

www.blizzard.com/diablo

## Fallout 2



Der Nachfolger des schwarzhumorigen Endzeits-Spektakels verfügt über ein gutes Kampfsystem und eine lobenswerte Charaktererschaffung. Nicht nur dank Mad-Max-Flair ein Muss für Rollenspieler. Inzwischen sowohl als Budget-Titel als auch auf Compilations erhältlich.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Interplay Interactive
- **Siehe:** PC Player 1/99
- **Heutige Wertung:** 82

www.interplay.com/fallout2

## Final Fantasy 7



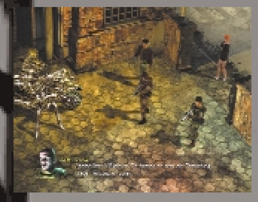
Ein japanisches Rollenspiel vom Feinsten – in einer weitläufigen Welt sind zahlreiche Abenteuer zu bestehen und gibt es unglaublich viel zu entdecken. Auch die sehr detaillierte Story erfreut das Spielerherz noch immer. Genialer als der Nachfolger.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Squaresoft/ Eidos Interactive
- **Siehe:** PC Player 8/98
- **Heutige Wertung:** 86

www.squaresoft.com

## Gorky 17



Von einem Militärstützpunkt in Polen werden unerklärliche Vorfälle gemeldet. Sie führen ein kleines Team von NATO-Soldaten in rundenbasierte Kämpfe mit Mutanten. Nette Ideen, zahlreiche Gegner, aber sehr kurz und linear.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Metropolis/ Topware Interactive
- **Siehe:** PC Player 12/99
- **Heutige Wertung:** 73

www.gorky17.de

## Lands of Lore 3



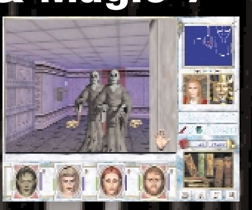
Obwohl der dritte Teil nicht ganz so enttäuschend wie der zweite Spross der Rollenspiel-Reihe war, können weder Grafik noch Geschichte wirklich überzeugen. Kein Ruhmesblatt für Westwood, dennoch bedingt kurzweilig. Prädikat: Für Fans.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Westwood/ Electronic Arts
- **Siehe:** PC Player 6/99
- **Heutige Wertung:** 70

www.westwood.com

## Might & Magic 7



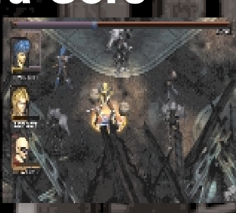
Keine Offenbarung, aber offenbar ein Muss für all die verzweifelten Käufer der sechs Vorgängerprogramme. Zahllose Aufträge Marke: Gehen Sie zu einem Ort, verkloppen Sie die Monster und kassieren Sie die Belohnung! Mit Museums-reifer Grafik.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** New World Computing/ Ubi Soft
- **Siehe:** PC Player 9/99
- **Heutige Wertung:** 75

www.3do.com/mm7

## Septerra Core



Müllsammlerin Maya und ihre Freunde ziehen durch die sieben Kontinente einer bizarren Fantasy-Welt und kämpfen rundenweise gegen permanent neu generierte dämonische Gegnerhorden. Abgedreht, aber leider nicht genial.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Valkyrie Studios/ Topware Interactive
- **Siehe:** PC Player 1/2000
- **Heutige Wertung:** 75

www.septerracore.de



## Kommende Rollenspiele

# Pool of Radiance 2

## Ruins of Myth Drannor

**Myth Drannor – eine Legende in den Forgotten Realms. Eine einst stolze Stadt, bewohnt von Elfen, Zwergen und anderen Völkerschaften. Heute stehen nur noch Ruinen ...**







Ein Kampf an der Oberfläche der Ruinenstadt – die Symbole links oben legen fest, in welcher Reihenfolge Freund und Feind schlagen darf.

Feinde von allen Seiten, das wird haarig!



Noch sind es nur kleine und harmlose Drachen.





Im Dungeon geht es rund – hier schleicht sich eine Party von hinten an Feinde heran



Ein Popup-Menü ermöglicht die exakte Steuerung der Charaktere auch im Kampf

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Stormfront/SSI/ Mattel Interactive
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Ende 2000
- **Internet:** www.poolofradiance.com

■ **Besonderheiten:** Basiert auf der dritten Regel-Edition von Dungeon & Dragons (D&D) ■ Sechs Partymitglieder, davon bis zu vier Spieler-Charaktere ■ Spezielle zufallsgenerierte Multiplayer-Dungeons ■ Charaktere bis Level 16 ■ Zaubersprüche bis Level 8 ■ Übersichtliche Steuerung

**Myth Drannor, das ist schon wirklich ein besonderer Ort in der Dungeons & Dragons-Welt der Forgotten Realms. Der dritte Teil der legendären »Eye of the Beholder«-Reihe spielte dort. Elminster, einer der rätselhaftesten Magier aller Zeiten, treibt sich gelegentlich in den Trümmern herum.**

Und, nun ja, Myth Drannor ist gefährlich, vielleicht der gefährlichste Platz in den Realms überhaupt.

Kein Wunder also, wenn SSI sein erstes Rollenspiel nach jahrelanger Abstinenz in dieser untergegangenen Stadt angesiedelt hat. Für Sachkenntnis und Echtheit bürgen dabei vor allem die Stormfront Studios, welche letzthin zwar hauptsächlich Renn- und Sportspiele fabrizierten, aber bereits damals in den guten alten AD&D-Zeiten (inzwischen wurde das System ja wieder in D&D umgetauft) für die »Savage Frontier«-RPGs verantwortlich waren. Nicht zu vergessen Design-Ratgeber Russ Brown, der schon zum Programmiererteam des ursprünglichen »Pool of Radiance« gehörte.

### Das Böse ist niemals tot

Erfahrene Rollenspieler wissen es längst: Das Böse ist niemals tot, es schläft höchstens für eine Weile. Diese Erfahrung machen auch die Bewohner von New Phlan, einer netten kleinen Hafenstadt an den Ufern des Mondsees. In den Katakomben unter dieser Stadt machte nämlich anno 1988 der grässliche Pool of Radiance von sich reden – und wurde schließlich deaktiviert, als es einer heldenhaften Truppe von Abenteurern gelang, den dafür verantwortlichen bösen Drachen ins Jenseits zu schicken.

Doch nun, zwölf Erden- und gut zehn Realms-Jahre später, erwacht der Pool zu neuem Leben und sendet einen tödlichen Strahlennebel aus. Obwohl – tödlich ist er genau genommen nicht, sondern eher untödlich: Jeder, der mit ihm in Berührung kommt, schlenkert fortan als Zombie oder Skelett durchs Leben.

Eine neue Party macht sich also auf, um New Phlan zu retten – und stößt bald auf die Erkenntnis, dass dazu ein bestimmtes Artefakt erforderlich ist. Welches wo zu finden ist? Richtig, in Myth Drannor! Insgesamt sechs Personen können zu der Reisegesellschaft gehören, davon bis zu vier anfangs selbst erstellte Helden. Den Rest füllt man dann mit NPCs auf.

### Klassisch kämpfen

Natürlich hat sich das Designerteam umfassend mit »Baldur's Gate« von Interplay beschäftigt und ist dabei zielsicher auf das dort nicht wirklich optimale Kampfsystem gestoßen. Um den originalen, rundenbasierten Kämpfen der Goldbox-Rollenspiele möglichst weitgehend treu zu bleiben, hat man sich bei Stormfront daher ein Phasensystem einfallen lassen, das dem von »Final Fantasy 8« ziemlich ähnlich ist. Die einzelnen Charaktere sind also der Reihe nach mit ihrem Zug dran, wobei ein Timer mitläuft. Je nachdem wie großzügig oder wie eng dieser Timer eingestellt ist, kann man von fast Echtzeit bis zu praktisch Rundenkampf genau so spielen, wie es einem am besten gefällt. In der Praxis bedeutet dies natürlich, dass es endlich mal wieder möglich ist, das prinzipiell enorm große taktische Potenzial des klassischen AD&D-Kampfsystems auszuloten.

Auch die Magie spielt wieder eine immense Rolle, diesmal sogar in vereinfachter Form. Die Spieldesigner verfolgen nämlich die Absicht, die bisher äußerst strikte »Erst-memorieren-dann-zaubern-Regel« aufzuweichen. In diesem Sinne soll es zum Beispiel möglich sein, einige grundlegende Spells ohne jede Beschränkung loszulassen. Über weitere Wege der Erleichterung wird nachgedacht, sicher ist jedoch bereits jetzt, dass über 100 magische Sprüche enthalten sind, davon etwa 25 komplett neue und viele andere, die grundlegend überarbeitet wurden.

Myth Drannor selbst besteht aus einer Oberflächen- und 14 Keller-Ebenen, jede von ihnen etwa eine Quadratmeile groß. Die Charaktere werden bis zum 16. Level aufsteigen (was eine ganze Menge ist, wenn man es zum Beispiel mit den sparsamen Beförderungsmöglichkeiten von Baldur's Gate vergleicht) und am Ende Magie des achten Levels verwenden können. Neue Klassen wie etwa Barbarian und Monk sorgen ebenso für Abwechslung wie neue Rassen. Wer etwa bisher noch nie mit Halb-Orks unterwegs war, sollte sich diese Gelegenheit nicht entgehen lassen. Dabei gibt es keine Beschränkungen mehr für die Berufswahl: Jeder kann alles! Es stehen also auch schlichten Menschen Multiclass-Charaktere offen.

Eine storybasierte Mehrspieler-Kampagne wird eingebaut (allerdings mit einem Schwerpunkt auf Action) und es werden den Multis sogar zufallsgenerierte Dungeons zur Verfügung stehen. Generell ist noch hinzuzufügen, dass die Regeln der im Herbst erscheinenden dritten D&D-Edition bereits berücksichtigt sind – zum ersten Mal bei einem Computer-Rollenspiel. **(jn)**



## Jon Kromrey, Herr der Grüfte

Jon Kromrey ist seines Zeichens Producer für Strategie- und Rollenspiele bei Mattel Interactive (ehemals Mindscape). Anlässlich eines Besuches in der Redaktion plauderte Jon ein wenig aus der Schule...

**PC Player:** Wie seid Ihr eigentlich an eine D&D-Lizenz gekommen? Die hat doch Interplay?

**Jon Kromrey:** Interplay hat eine Teil-Lizenz, die geografisch auf die Schwertküste beschränkt ist. Wir halten eine andere Lizenz für die Gegend um den Mondsee.

**PC Player:** Wie eng habt Ihr Euch bei der Gestaltung des Geländes an die Vorgaben des Pen&Paper-Rollenspiels gehalten?

**Jon Kromrey:** Sehr eng. Ich opferte meine persönliche Spielebox, in der sich unter anderem eine Karte von Myth Drannor befand. Die haben wir als Basis verwendet und dann davon ausgehend die einzelnen Gebäude der Oberwelt entworfen?

**PC Player:** Ist Ruins of Myth Drannor ein Solo-Projekt, oder denkt Ihr an Fortsetzungen?

**Jon Kromrey:** Also, das ist jetzt mal inoffiziell: Wir haben natürlich schon eine Weiterführung des Spiels im Auge. Ich persönlich würde gern eine Trilogie daraus machen. Aber ob es wirklich dazu kommt, das steht noch in den Sternen.

**PC Player:** Na, dann wünschen wir Dir viel Erfolg, damit wir die komplette Trilogie auch zu sehen bekommen.

# Soulbringer

**Die schönsten Schätze glitzern mitunter im Verborgenen. Das gilt auch für dieses bislang eher unbeachtete, aber umso vielversprechendere Kleinod.**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Infogrames
- **Termin:** Juni 2000
- **Siehe PC Player:** –

www.soulbringer-game.com

**Eins kann man Infogrames nicht vorwerfen, nämlich dass die Firma nur geschwind auf den Rollenspiel-Zug aufgesprungen ist. Seit drei Jahren arbeitet die englische Dependance (ehemals Gremlin) an diesem 3D-Titel.**

Jetzt hat man das Glück, noch vor großen Namen auf den Markt zu kommen. Eine fast testfähige Beta-Version ließ am angestrebten Junitermin kaum einen Zweifel.



Die famose 3D-Engine stellt auch auf schwächeren Rechnern große Gebäude und Landschaften ruckelfrei dar. Dabei werden selbst Feinheiten wie zum Beispiel Spuren im Schnee berücksichtigt.

## Papa Actua

Und jetzt halten Sie sich fest: Als Basis wurde die mehrfach überarbeitete Engine der Fußballsimulation »Actua Soccer« (siehe PC Player 3/99) verwendet. Sie steuern Ihren Helden durch eine schöne 3D-Welt, zoomen sich auf Wunsch näher heran oder schlagen mit herumliegenden Steinen einige Zuckerpässe (Achtung: Scherzalarm). Ein Vorteil der Fußballvater-Engine ist ihre Leistungsfähigkeit, so dass es kein Problem ist, viele Spielfiguren auf einmal darzustellen. Obwohl Sie immer nur eine Figur steuern, schließen sich Ihnen im Spielverlauf etliche Mithelden an. In einer Szene, die uns Projektleiter Cyril Voiron vorführte, waren wir sogar der Anführer einer kleinen Armee von etwa 20 Soldaten, die von einem Hügel aus von einer fast gleichstarken Zombie-Truppe attackiert wurde. Da kam richtig Partystimmung auf: Jede Figur folgte ihren eigenen Routinen, Bogenschützen hielten sich im Hintergrund, Schwertkämpfer preschten nach vorne. Und unser Held eilte immer dorthin, wo die Not am größten war und unterstützte seine Kampfgenossen.

Dieses Barfräulein hält nichts von einengenden Kleidervorschriften.



Ein Mann für gewisse Zauber – dieser Feuerball geht aber daneben.

## Lust auf mehr

Die Kämpfe erfolgen in Echtzeit, statt hektischem Herumgeklicke steuern Sie den Helden per Iconleiste am rechten Bildschirmrand, wo Standardbefehle vorgemerkt sind. Sie dürfen auch etliche Schlagkombinationen vorbereiten. Wenn Sie zum Beispiel feststellen, dass Skelette empfindlich gegen den Streitkolben sind, bereiten Sie einige Angriffe mit dieser Waffe vor und speichern die Kombination als »Skelett-Smasher« ab. Im Kampf können Sie dann wie bei einem Zeichentrickfilm zuschauen, aber auch jederzeit wieder eingreifen.

Ein raffiniertes Zaubersystem mit fünf Magie-Arten, ein großes, gut geordnetes Inventar, schöne Karten und ein Kompass, mit dessen Hilfe sich der Held orientiert, ein gepflegtes Tagebuch, in dem alle Aufträge verzeichnet werden, fünf Attribute für Ihren Helden, Multiple-Choice-Interaktion mit der Bevölkerung – »Soulbringer« vereinigt viele Rollenspiel-Tugenden in sich. Die Story ist nicht revolutionär, aber bewährt: Sie verkörpern einen unerfahrenen Jüngling, den sein sterbender Vater auf eine lange Reise schickt. Dabei stellen Sie Ihre Berufung fest und ziehen in den Kampf gegen sechs Dämonen, die dafür gesorgt haben, dass die Sonne nicht mehr aufgeht. Na warte nur, Dämonenpack. **(uh)**



Gleich zwei Besonderheiten: schwarzer Himmel, bevorstehende Massenschlacht.



Dieser Gargoyle hält nichts von Rollenspiel-Helden.



Auf der Suche nach Alien-Technologie.

# Anachronox

Zunächst eine Warnung vorweg: »Anachronox« wird von dem für riesige Verspätungen bekannten Entwickler Ion Strom zusammengebastelt, daher ist der Erscheinungstermin mit Vorsicht zu genießen. Vorsichtshalber hat Ion Storm gleich noch einen zweiten Teil angekündigt. Angesiedelt ist Anachronox in ferner Zukunft und beginnt in der namensgebenden ehemaligen Alienstadt, in der sich inzwischen statt grüner Männchen jede Menge Krimineller tummeln. Als Privatdetektiv Sly Boots sollen Sie auf der Suche nach begehrter außerirdischer Technologie sage und schreibe 60 Level erkunden und dabei rund 450 Personen begegnen. Mit bis zu sechs Partymitgliedern sind Auseinandersetzungen in einem neuartigen Kampfsystem zu überleben, über dessen Charakter sich Ion Storm aber noch in Schweigen hüllt. **(tw)**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ion Strom/ Eidos Interactive
- **Preview:** PC Player 12/99
- **Termin:** 2. Quartal 2000

www.anachronox.com

# Arcanum

Die Entwickler des Endzeit-Rollenspiels »Fallout« haben sich mittlerweile selbstständig gemacht und versuchen ihr Können und ihre Erfahrungen in dieses noch abgehobenere Spektakel einfließen zu lassen. Die Bewohner von »Arcanum« – Menschen, Elfen, Zwerge, Orks, Gnome und Trolle – werden gerade durch die einsetzende industrielle Revolution in Verwirrung und höchste Not gestürzt. Besonders die Zauberer fürchten um ihren Einfluss, da sich Magie und Wissenschaft in diesem grausamen Szenario völlig ausschließen.

Besonderen Wert legen die Designer auf die Charakterentwicklung und das ausgefeilte Kampfsystem, bei dem Sie zwischen echtzeit- und rundenbasierten Rangeleien wählen dürfen. Doch das ist nicht die einzige Entscheidung: Die Wahl der Hauptfigur und diverse Entscheidungen im Spielverlauf sollen zu unterschiedlichen Handlungsverläufen führen. **(tw)**



Magie contra Maschinen in der Welt von Arcanum.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Troika Games/ Havas Interactive
- **Preview:** PC Player 12/99
- **Termin:** 3. Quartal 2000

www.sierrastudios.com

# Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

Der Nachfolger des vielgerühmten »Baldur's Gate« knüpft inhaltlich an dessen Schluss-Sequenz an, wird teils von denselben Charakteren bevölkert (Jaheira, Imoen und Minsc einschließlich Boo sind beispielsweise wieder dabei) und ähnelt dem Vorgänger auch sonst sehr stark. Natürlich gibt es Weiterentwicklungen: Die bereits weiter vorn erwähnte Skript-KI der Partymitglieder soll wesentlich ausgebaut werden und auch für die Erschaffung des Hauptcharakters wird eine sehr viel größere Auswahl an Möglichkeiten zur Verfügung stehen.



Dieses Verließ kommt mir ganz und gar ungesund vor!

Die Texturen der Häuser sind schon wirklich beeindruckend.

Analog zu der bei Magiern bereits im Vorgänger üblichen Aufsplitterung in etliche Teilberufe, werden jetzt auch andere Helden differenziertere Karrieren einschlagen können. Dem bisherigen Paladin stehen etwa die Jobs des Cavaliers, Inquisitors oder Undead Slayers offen, während Druiden als Shapeshifter, Totemic Druid oder Beast Friend durchs Gelände streifen können. Die Regeln der im Oktober erscheinenden dritten D&D-Edition finden allerdings noch keine Berücksichtigung - dies wird erst bei »Neverwinter Nights« der Fall sein.

Zu den besonders vielversprechenden Neuerungen wird gehören, dass der Spieler-Charakter eine so genannte »Festung« besitzen darf, deren Ausprägung sich nach der Klasse richtet. Wenn Sie einen Dieb erschaffen haben, so handelt es sich sinnigerweise um eine Diebesgilde. Läuft ein Krieger über Ihren Monitor, wird es sich um eine Burg handeln, während Kleriker natürlich auf einen Tempel zurückgreifen können. Diese Festungen unterstützen den Helden mit Geld oder Informationen, sie müssen aber auch verwaltet werden. Bei der Bardenfestung handelt es sich zum Beispiel um ein Schauspielhaus – dafür müssen Sie Personal einstellen, Spielpläne erstellen oder auch mal selbst bei der Premiere einspringen. **(jn)**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware/Interplay Interact.
- **Preview:** PC Player 5/2000
- **Termin:** September 2000

www.interplay.com/bgate2


Arcatera soll unterschiedliche Handlungsverläufe bieten.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Westka Entertainment/ Ubi Soft
- **Preview:** PC Player 3/2000
- **Termin:** 2. Quartal 2000

www.arcatera.de

# Arcatera

Die deutsche Rollenspiel-Hoffnung kommt aus Köln. In der Fantasy-Welt »Arcatera« versuchen Sie als Adventurer, Zauberer, Dieb oder Mönch einen Verbrecherring zu zerstören und somit die Herrschaft Ihres Monarchen zu bestätigen. Dabei sind Sie von den Launen der zahlreichen Nichtspielercharaktere abhängig. Die Bewohner gehen brav ihrem Tagewerk nach und trinken am Abend schon mal gerne einen über den Durst.

Ewig Zeit zum Lösen der zahlreichen Aufgaben bleibt Ihnen jedoch nicht. Nach drei Wochen Spielzeit endet das Programm und es kommt zu einer von neun möglichen Schluss-Szenen. Die Idee mit dem Zeitlimit ist bei Spielern nicht unumstritten, denn Rätsel möchten doch viele lieber in Ruhe lösen. Vielleicht stellt sich die Idee aber auch als kleine Revolution im Genre heraus, die sich positiv auf die Langzeitmotivation auswirkt und einen Anreiz zum mehrmaligen Spielen bietet. **(dk)**

# Deus Ex

Auch wenn »Deus Ex«-Vater Warren Spector sich gegen dieses Genre-Etikett sträubt, seine Genre-Mixtur trägt deutliche Züge eines Rollenspiels. In der Haut von J.C. Denton, einem talentierten Spezialagenten einer streng geheimen Regierungsorganisation sollen Sie nicht nur auf unzählige Gegner treffen, sondern steigern im Spielverlauf auch Ihre Fähigkeiten.

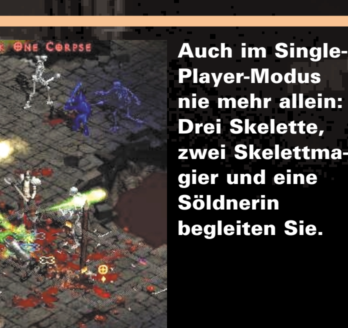
Allerdings laufen Sie nicht nur in Ego-Shooter-Manier durch die 13 Missionen – die weit über 100 simulierten Personen dürfen angesprochen werden und liefern mitunter wichtige Informationen. Spector, der sich unter anderem durch »Ultima Underworld« und »System Shock« einen Namen machte, will den Einstieg durch eine dem Spieler vertraute Umwelt erleichtern. Daher ist die Handlung in naher Zukunft angesiedelt und sämtliche Schauplätze befinden sich in diversen real existierenden Städten. **(tw)**

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Ion Storm/Eidos
- **Preview:** PC Player 4/2000
- **Termin:** Juni 2000

www.deusex.com


Agent Denton stürmt ein Terroristennest.



Auch im Single-Player-Modus nie mehr allein: Drei Skelette, zwei Skelettmagier und eine Söldnerin begleiten Sie.

# Diablo 2

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Eine Frage, für die es seit Monaten bei den meisten Lesern nur noch eine Antwort gibt: »Diablo 2«. Mit teuflischer Perfektion feilt Blizzard an Kleinigkeiten und an der Verschiebung der Veröffentlichung. Die Beta-Test-Phase, an der 1000 Glückliche weltweit beteiligt sind, ist gerade erst richtig angelaufen, einen ersten Erfahrungsbericht lesen Sie ab Seite 98. Die fünf neuen Charakterklassen, mit denen Sie diesmal den Unterwelt-Lord Diablo und seine Brüder angehen, sollen aufeinander abgestimmt werden – gerade im Hinblick auf Multiplayer-Spiele über den Battle.net-Server. Diese Charakterklassen sind: Der kraftstrotzende Barbar, die Pfeil und Bogen liebende Amazone, die Sorceress, die sich mit Feuerzaubern gut auskennt, der Necromancer, der sich sehr schnell eine Armee aus Untoten zulegen kann, und der klassische Paladin, ein strahlender Held in ebenso strahlender Rüstung. **(uh)**

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Blizzard/Havas
- **Preview:** PC Player 11/99
- **Termin:** August 2000

www.blizzard.de


**Dragonflight: Den Tiger zu reiten ist nix dagegen**

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Grolier Interactive
- **Preview:** –
- **Termin:** Herbst 2000

pern.grolier.co.uk/home.html

# Dragonflight

Anne McCaffrey schrieb in den 60er und 70er Jahren ihren berühmten Drachenwelt-Zyklus, eine Mischung aus SF und Fantasy. Auf Pern, der Welt der Drachen, hat sich demzufolge eine einzigartige Symbiose zwischen Menschen und riesigen Flugechsen entwickelt. Und dort wird demnächst auch dieses in Rundum-3D gehaltene Rollenspiel beheimatet sein. Der Spieler steckt hier in der Haut eines jungen Drachenreiters und muss Pern vor der alle 200 Jahre wiederkehrenden Bedrohung durch den Roten Stern und den Nachwirkungen seines Vorbeizugs retten. Diese Story wird sich über fünf große Kapitel entwickeln und dabei von Charakteren getragen werden, die in den Romanen nicht vorkommen. **(jn)**



Auf einer schmalen Hängebrücke über gähnendem Abgrund kommt es zum Kampf.

# Dungeon Siege

Gute Spiele-Designer wie Chris Taylor sind nicht so leicht zu ersetzen, was auch Cavedog gemerkt hat. »Total Annihilation: Kingdoms« besaß zumindest nicht mehr diesen besonderen Touch, den noch der Vorgänger ausstrahlte. Mit seiner neuen Firma strebt Taylor nun eine Synthese aus Rollen- und Strategiespiel à la »Warcraft 3« an. Microsoft hat er mit diesem Genre-Mix schon überzeugt. Sie führen einen Hauptcharakter, dem sich bis zu neun Partymitglieder anschließen. Die Steuerung dieser Gruppe wird dabei wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel angelegt: Figur anklikken, zum Bestimmungsort dirigieren. Kämpfe finden in einer recht real wirkenden 3D-Welt statt. Berge und andere Geländemerkmale bilden Sicht-Hindernisse, die es auszunutzen gilt. Ein interessantes Konzept, dem man froh entgegenblicken darf. **(uh)**

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Gas Powered Games/ Microsoft
- **Preview:** PC Player 4/2000
- **Termin:** 4. Quartal 2000

www.dungeonsiege.com

# The Elder Scrolls 3: Morrowind

Mehr als vier Jahre nach der Veröffentlichung von »Daggerfall« soll nun der dritte Teil der »Elder Scrolls«-Reihe folgen. Sowohl die Charaktergenerierung als auch der gesamte Spielverlauf soll weitgehend offen gestaltet werden und dem Spieler viel Freiraum lassen. Die Entwickler wollen eine funktionierende Fantasy-Welt erschaffen, in der jeder seinen eigenen Weg einschlagen kann und die zu erlebenden Abenteuer davon abhängen, ob man lieber einen edlen Helden, einen raffgierigen Dieb, einen bösen Zauberer oder einen herzensguten Heiler verkörpern will. Es ist geplant selbst erst in Entwicklung befindliche Grafikkarten auszunutzen und so auch optisch zu beeindrucken. **(tw)**



Auf dem Marktplatz ist stets viel los.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Bethesda Softworks
- **Preview:** –
- **Termin:** 2001

www.elderscrolls.com



Sieht dieser Screenshot »Fallout« nicht sehr ähnlich?

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Computerhouse AB
- **Preview:** –
- **Termin:** unbekannt

www.eongame.com

# Eon

Aus Schweden kommt das noch völlig unbekannte »Eon«. Unüblicherweise gibt es keine Erfahrungsstufen, die der Held nach und nach erreicht. Trefferpunkte sind unbekannt, stattdessen wird die Spielfigur über ein reales Modell definiert, dass die Entwicklung von übermächtigen Figuren nicht zulässt. So kann selbst ein Dolchstich einen Helden töten, wenn der Treffer nur an der richtigen Stelle im Rücken (Herzgegend?) platziert wird.

Die Hintergrundgeschichte ist nicht außergewöhnlich, entstammt aber der Rubrik »Immer wieder gern gehört«. Ein gütiger König wird von aufmüpfigen Adeligen in einen Krieg gezwungen, der sein schönes Reich zu zerreißen droht. Selbst die benachbarten Elfen und Zwerge werden hineingezogen. Interessant: Die Ähnlichkeit (Perspektive, Grafikstil) zu Biowares »Fallout« ist groß, der Hintergrund ist ein völlig anderer. **(uh)**



Dieser tote Zyklop ist keine Dekoration, sondern war kurz vorher noch äußerst lebendig.

# Icewind Dale

Es soll Leute geben, die sich über die angeblich dünne Story von »Baldur's Gate« beschweren. Die sollten dann mal besser nicht »Icewind Dale« anrühren. Der Schwerpunkt liegt hier auf dem Kampf gegen hünenhafte Monster wie Zyklopen oder Riesenkäfer. Die tummeln sich zuhauf im namensgebendem Eiswindtal und warten nur darauf, vorwitzige Abenteuer in Stücke zu reißen. Dieses Tal liegt übrigens auf dem gleichen Kontinent wie Baldur's Gate, wenn auch weiter nördlich. Es wird interessant, wie sich die so genannte Infinity-Engine gegen Konkurrenten wie das Action-Rollenspiel »Diablo 2« bewähren kann. Schöne Hintergrundbilder sind zwar möglich, die Charaktere prügelten sich aber in ersten Vorführungen noch relativ spärlich animiert durch die Gegend. **(uh)**

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Black Isle/ Virgin Interactive
- **Preview:** PC Player 3/2000
- **Termin:** 2. Quartal 2000

www.interplay.com/icewind


Auf den ersten Blick kaum zu erkennen: Die neue Engine ist dreidimensional.

## Neverwinter Nights

Eine weitere Abart der Profitmaximierung betreiben die »Baldur's Gate«-Macher mit ihrem ersten reinen Online-Rollenspiel. Aber löblicherweise gibt es auch hier viele gute Ideen: So werden erstmals die neuen D&D-Regeln der dritten Generation von TSR verarbeitet, die das Spiel ausgewogener machen und außerdem eine neue Rasse (Halb-Orc) und vier Charakterklassen einführen: Zauberer, Mönch, Barbar und Assassine. Des Weiteren wird eine neue dreidimensionale Grafik-Engine verwendet. Und außerdem wird das Spiel in unterschiedliche Bereiche gegliedert, so genannte Module, die vom jeweiligen Spielleiter (ähnlich wie der Storyteller-Modus bei Vampire) geöffnet werden. Die anderen Teilnehmer klinken sich normal ein und kämpfen zusammen gegen die Monsterscharen, die ihnen der Spielleiter entgegenschickt. Der kann auf die Aktionen reagieren und das Spiel bei Bedarf verändern. **(uh)**

### SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware/ Virgin Interactive
- **Preview:** PC Player 3/2000
- **Termin:** 1. Quartal 2001

www.neverwinternights.com

## Stormbringer

Elric von Melniboné dürfte jedem ein Begriff sein, der sich auch nur halbwegs zu den Fantasy-Freunden zählt. Michael Moorcocks bekanntester Held ist die Hauptfigur eines ganzen Romanzyklus', in dem er und sein schwarzes Schwert Sturmbringer nach etlichen Abenteuern ... eben nicht das Universum retten. Bei Snowballs ambitionierter Versoftung geht es freilich erst mal nur um die Anfangsphase dieser epischen Erzählung. Hier vertreibt ein bösartiger Widersacher den Prinzen Elric von seinem rechtmäßigen Thron als Herrscher Melnibonés und raubt ihm bei der Gelegenheit auch noch die wunderschöne Cymoril. Klar, was jetzt zu tun ist – weniger klar, dass Elric dafür seine Seele verkaufen muss. Und zwar an ein verfluchtes magisches Schwert. **(jn)**

### SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Snowball Interactive
- **Preview:** –
- **Termin:** Sommer 2001

www.snowball.ru/stormbringer


Noch ist alles in bester Ordnung im lieblichen Melniboné ...


Der Zauberspruch »Bless«, schon aus Baldur's Gate bekannt, wird grafisch aufwändig illustriert.

## Summoner

Volition ist Neuem gegenüber aufgeschlossen. Nach der Entwicklung des formidablen Weltraumshooters »Freespace 2« aber nun aufs völlig artfremde Genre Rollenspiel zu wechseln, zeugt von einer gehörigen Portion Mut und Selbstvertrauen. Die Grundvoraussetzung ist nicht schlecht; vermutlich auf der Basis der alten Engine steuern Sie einen jungen Beschwörer namens Joseph durch eine dreidimensionale Umgebung. Der arme Wicht hat aus Versehen sein ganzes Heimatdorf vernichtet – ein beschworener Dämon ließ sich nicht länger kontrollieren.

Volition verspricht uns neben der tragischen Hintergrundgeschichte ein leicht zu erlernendes Echtzeitkampfsystem, verschiedene Partymitglieder, die den Jüngling auf seiner Reise begleiten und zahlreiche Beschwörungsformeln. Denn obwohl Joseph der Schwarzen Kunst abgeschworen hat, zwingen ihn die Umstände (Krieg, gewaltige Fremdarmee bedroht Heimatland), sich ihrer abermals zu bedienen. **(uh)**

### SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Volition/THQ
- **Preview:** –
- **Termin:** November 2000

www.volition.com



»Lächeln bitte!« »Ich lächle doch.« Als Werwolf hat man es nicht leicht.

### SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Dreamforge
- **Preview:** –
- **Termin:** 3. Quartal 2000

www.dreamforge.com

## Werewolf: Apocalypse – Heart of Gaia

Ryan McCullough hat nicht nur einen unhandlichen Nachnamen, sondern noch ganz andere Probleme. Nachts, wenn der Vollmond aufgeht, sprießen ihm Haare, wächst seine Nase und der Geschlechtstrieb steigert sich ins Unermessliche ... Nun ja, hüstel, weil, weil, Ryan McCullough ist ein Werwolf.

Kein ungewöhnliches Thema für Dreamforge. Dort hat man sich schon des Öfteren mit dem Thema Übersinnlichkeit beschäftigt (Sanitarium, Ravenloft-Rollenspiele). Diesmal wurde die Unreal-Engine als Arbeitsgrundlage gesichert, mit der Sie gleich fünf Landstriche durchstöbern: London, Griechenland, Mexiko, die USA und die Geisterwelt. Was »Werewolf« zu einem Rollenspiel macht, ist Ryan selber, der anfangs seine Kräfte kaum steuern kann, sich aber beständig weiterentwickelt und letztendlich zum voll entwickelten, superstarken Lykanthropen wird. **(uh)**

# Vampire: The Masquerade – Redemption

Basierend auf einem populären Pen-and-Paper-Rollenspiel-System erstellt der Newcomer Nihilistic diesen sehr vielversprechenden Titel. Als Erstes fällt die ansprechende 3D-Grafik auf, in der sich laut Willen der Entwickler der Spieler auch ohne größere Orientierungsprobleme zurechtfinden soll. Zudem ist »Vampire: The Masquerade« sehr storylastig angelegt und dies möchte man durch die lebendigere dreidimensionale Gestaltung untermalen. Zunächst findet man sich im Mittelalter wieder – als sterblicher Held, der sich unsterblich in eine Nonne verliebt. Unerschrocken treten Sie gegen die Mächte der Finsternis an, doch leider unterläuft Ihnen dabei ein Missgeschick und – schwupp! – gehören Sie selbst zu einem der lichtscheuen Blutsauger-Clans. Sie werden im Verlauf der Handlung in der Gegenwart landen und insgesamt vier Städte bereisen, in denen Sie mit höchst unterschiedlichen Arten von Vampiren konfrontiert werden. Einige Ihrer neuen Artgenossen sind durchaus freundlich gesinnt und schließen sich Ihnen sogar an, andere betrachten sich als Ihre Todfeinde und sinnen auf Ihre Vernichtung. Die Kämpfe werden sehr rasant in Echtzeit ausgefochten, wobei die Gegner durch Anklicken beharkt werden. Durch dieses Kampfsystem soll der Geschwindigkeit der Vampire Rechnung getragen werden – rundenbasierte Auseinandersetzungen wurden als zu statisch verworfen. Eine bislang bei Computerspielen so noch nicht dagewesene Neuerung ist der so genannte »Storyteller«-Modus, der es bei Mehrspielerpartien ermöglicht, dass ein menschlicher Spielleiter selbst eine Geschichte rund um die Blutsauger entwickelt. Viele der Projektmitarbeiter sind übrigens LucasArts-Dissidenten, die sich unter dem Namen Nihilistic zusammengefunden haben. So war der Gründer von Nihilistic unter anderem Chefprogrammierer des »Star Wars«-Shooters »Jedi Knight«. **(tw)**

**Gemeinsam kämpft es sich besser.**

**In mittelalterlichen Städten tapsen auch fesche Rittersleute herum.**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Nihilistic/Activision
- **Preview:** PC Player 4/2000
- **Termin:** 2. Quartal 2000

www.activision.de



**Gehörnte Gegner – igittigitt!**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** SirTech
- **Preview:** –
- **Termin:** When it's done ...

www.wizardry8.com

# Wizardry 8

Lange ist es her, dass der jüngste Spross der »Wizardry«-Reihe erstmalig erwähnt wurde – und es sollte uns nicht wundern, wenn es noch eine weitere ganze Weile dauert, bis der Titel tatsächlich erscheint.

Sei's drum: Die Grafik sieht zumindest momentan noch gut aus (für SirTech-Verhältnisse sogar revolutionär gut), ein neues Persönlichkeitssystem soll den Charakteren individuelles Verhalten verleihen, und schließlich verspricht der Hersteller sogar ein verändertes Kampfsystem, das der neuen 3D-Grafik Rechnung tragen soll. Charaktere von den beiden unmittelbaren Vorgängern können übernommen werden. **(jn)**

# Wizards & Warriors

Heuristic Park ist der Öffentlichkeit noch nicht entscheidend ins Bewusstsein getreten; größter Titel war bisher die Zusatz-CD »Return to Napali« zum 3D-Shooter »Unreal«. Diese Engine als Grundlage eines Rollenspiels? Nein. Projektleiter D.W. Bradley hat sich bislang als Co-Autor verschiedener Wizardry-Titel hervorgetan; sein neues Project spielt sich ganz ähnlich und sieht sogar irgendwie verwandt aus; wenn auch die Grafik natürlich ordentlich aufgepeppt wurde. In der Ich-Perspektive durchwandern Sie mit einer klassischen Sechs-Kopf-Party ein ebenso klassisches Fantasy-Reich. Mit weltbewegenden Neuerungen darf niemand rechnen; dafür aber mit großer Spieltiefe, einer durchdachten Hintergrundgeschichte, 15 Charakterklassen, zehn Rassen und einem komplexen Magiesystem. Ob aber gleich das beste Rollenspiel aller Zeiten auf uns zukommt, wie es Bradley auf seiner Homepage verspricht, ist eine ganz andere Frage. In einem halben Jahr wissen wir mehr. **(uh)**



**Auch unter Wasser lauern Gefahren – und das ohne Sauerstoff-Flasche.**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Heuristic Park/Activision
- **Preview:** –
- **Termin:** 3. Quartal 2000

www.heuristicpark.com

## Kommende Rollenspiele

### Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth



Lovecrafts phantastische Horrorgeschichten sind noch heute beliebt – und zum Teil so populär, dass sogar ein Rollenspielsystem darauf basiert. Jetzt soll genau dieses auch für den PC neu umgesetzt werden.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Headfirst Productions
- **Preview:** –
- **Termin:** Unbekannt

www.headfirst.co.uk

### Discovery: Gene Wars



Vor einem Jahr nannte man Ballerspiele noch Ballerspiele. Da aber inzwischen Rollenspiele die große Nummer sind, bekommt »Discovery: Gene Wars« ein dickes Inventar verpasst, welches ein Drittel des Bildschirms verdeckt. Außerdem wird der veraltet wirkenden 3D-Engine eine Hintergrundgeschichte über genetische Manipulationen zur Seite gestellt.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Advanced Productions
- **Preview:** –
- **Termin:** 2. Quartal 2000

www.advanced-productions.com

### Divinity – The Sword of Lies

Bis vor wenigen Monaten programmierte Larian für Attic an »LMK« – allerdings gab es Unstimmigkeiten, man trennte sich und nun will Larian ein ähnliches Projekt um Rassismus und Hass zwischen Elfen, Menschen wie Zwergen veröffentlichen.



**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Larian Studios
- **Preview:** –
- **Termin:** Herbst 2000

www.larian.com

### Dragonfire – Der Brunnen der Seelen

Mit einer Vierergruppe bestehend aus einem Ritter, einer Kriegerin, einem Piraten und einem Lebenskünstler treten sie bei diesem schwedischen Titel an rund 500 Örtlichkeiten gegen einen üblen Obermagier an.



**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Target Games/Interactive Magic Deutschland
- **Preview:** PC Player 12/99
- **Termin:** Unbekannt

www.drakar.net

### Gothic



Als Echtzeit-3D-Fantasy-Rollenspiel bezeichnet der deutsche Entwickler sein Erstlingswerk und tatsächlich schlägt es den gleichen Weg wie Ultima 9 ein: Obwohl es wie ein Action-Adventure wirkt, sind starke Rollenspiel-Elemente enthalten. Kein Wunder, denn die Entwickler sind allesamt begeisterte Rollenspieler.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Piranha Bytes/ Egmont Interactive
- **Preview:** PC Player 12/1998
- **Termin:** Sommer 2000

www.piranha-bytes.com

### Gunlock



Auch dieses 3D-Actionspiel nennt sich vorsorglich Action-Rollenspiel, um von der Popularität des Genres zu profitieren. Rollenspiel-Anleihen gibt es hauptsächlich dadurch, dass vier Mitstreiter an Ihrer Seite kämpfen. Wir lassen uns überraschen, wann das erste Rennspiel als Rollenspiel erscheint.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Rebellion/Take 2
- **Preview:** –
- **Termin:** 2. Quartal 2000

www.rebellion.co.uk

### Planescape: Torment 2



Nachdem das makabre »Planescape: Torment« gut von der Rollenspiel-Gemeinde aufgenommen wurde, werkelt man angeblich derzeit schon am Nachfolger herum. Ob dies bis Dezember klappt, ist jedoch fraglich.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Black Isle/Interplay Interactive
- **Preview:** –
- **Termin:** Dezember 2000

www.blackisle.com

### Sea Dogs



Ein dreidimensionales Piraten-Rollenspiel mitsamt Seeschlachten soll wohl Fans des Sid-Meier-Klassikers »Pirates« locken. Der Spieler soll seine Karriere sehr frei gestalten können. Entwickelt wird der Seeräuberspaß in Russland im Auftrag von Bethesda Softworks.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Akella/Bethesda Softworks
- **Preview:** –
- **Termin:** August 2000

www.akella.ru

### Stonekeep 2

Noch immer hat Interplay keine Details zu diesem Titel herausgegeben. Sicher ist nur, dass ein solches Projekt als Konzept existiert und es eben ein Nachfolger zu dem actionlastigen 3D-Dungeongemetzel von »Stonekeep« sein wird. Stonekeep glänzt übrigens durch irrsinnige Verspätung.

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Interplay
- **Preview:** –
- **Termin:** Unbekannt

www.interplay.com




# Diablo 2

**Kein Aprilscherz: Diablo 2 wird schon verkauft – umm, lassen wir das. Immerhin dürfen rund 1000 Auserwählte das heiß erwartete Action-Rollenspiel schon jetzt spielen. Auch wir schlugen uns im geschlossenen Beta-Test im battle.net die Nächte um die Ohren ...**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Blizzard North/Havas Interactive
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Internet:** www.blizzard.com/diablo2

- **Besonderheiten:** Fünf neue Charaktere ■ Vier große Akte, jeder mit neuen Monstern und Nicht-Spieler-Charakteren ■ Neue Grafik-Engine unterstützt 3D-Karten ■ Große Oberwelt ■ Unzählige Detailverbesserungen ■ Mac-Version geplant ■ Überarbeitete battle.net-Unterstützung

**»So viele Monster auf einem Fleck habe ich noch nie gesehen.«**

**Nur wenige Erscheinungstermine werden so oft nach hinten verlegt wie der von »Diablo 2«. Höchstens »Ultima 9: Ascension« kann da noch mithalten, doch anders als die Patchwork-Artisten von Origin wollen Blizzards Designer ein Spiel veröffentlichen, das nicht erst noch fünf Mal gepatcht werden muss.**

An sich löblich, doch diese Aussagen machten uns die lange Wartezeit nicht leichter. Von gezielter Hype-Schürung bis hin zu einer grausamen PR-Kampagne reichten die Vermutungen zahlreicher Fans. Inzwischen soll Diablo 2 »im 3. Quartal« herauskommen, was einigermaßen realistisch erscheint: Immerhin startete Anfang April der geschlossene Beta-Test auf dem hauseigenen Internet-Server.

Unglaubliche 138.495 Bewerbungen mussten die Verantwortlichen für diesen Testlauf durchsieben - 137.495 Bewerbungen zu viel. Denn nur 1000 Glückliche in den USA dürfen im battle.net an den Start gehen. Dazu kommen Pressevertreter auf der ganzen Welt, denn sonst könnte Sie diese Seiten jetzt nicht lesen. Ein Wort der Warnung: Es ist nicht gesagt, dass alle beschriebenen Details auch in der endgültigen Fassung auftauchen. Nach wie vor handelt es sich um einen Beta-Test.

Übrigens: Ein offener Beta-Test für alle Interessierten, bei dem vor allem die Server an ihre Grenzen gebracht werden sollen, folgt nach Blizzards Angaben ab einem noch unbestimmten Zeitpunkt. Und - wie man's nimmt - noch ein Trost: Alle Beta-Charaktere werden vor dem Diablo-2-Release gelöscht. Schnüff. Sie müssen also nicht befürchten, dass für Sie keine seltenen oder einzigartigen Objekte mehr übrig bleiben.

### Tod der Andariel!

Wie mehrfach berichtet, gliedert sich Diablo 2 in vier große Akte - ein Grund für die Auslieferung auf vier CDs. Jeder Akt spielt in einer eigenen Umgebung: von Wüstenlandschaften und Dschungeln war die Rede. Solch exotische Gefilde können wir noch nicht überprüfen, denn der in der Beta enthaltene erste Akt erinnert deutlich an den ersten Teil. Sie starten im Lager der Schwestern des blinden →



**Party of five: Zwei Amazonen, zwei Zauberinnen und ein Paladin setzen den bösen Schergen zu.**



**Mission erfüllt: Die Unruhestifterin auf dem Friedhof vergeht in einem großen Lichtblitz.**



**Schlotter: Ein Frostzauber lässt's den gehörnten Kollegen ganz schön kalt um ihr untotes Herz werden.**



**Flamm! Nicht nur der feurige Altrocker Trantor hat an diesem wärmenden Flammenzauber unter Tage seine helle Freude.**

**»Natürlich sind Ihre Taschen wieder viel zu klein, um alle begehrten Dinge zu fassen.«**



Lodernde Flammen: Nach dem Sieg über Andariel besichtigen Marah und Cassandra ihren Thronraum.



Links sehen Sie Ihre Vorratstruhe im Camp, rechts das Inventar mit einem magischen Edelstein-Degen.

→ Auges (wer denkt sich eigentlich solche Namen aus?) und schauen später auch mal im Städtchen Tristram, bekannt aus dem ersten Diablo, vorbei.

Am Anfang haben Sie alle Hände voll zu tun, Ihren Charakter groß und stark werden zu lassen. Fünf verschiedene gibt es, die wir Ihnen im separaten Kasten etwas genauer vorstellen. Wenn Sie fit genug sind, nehmen Sie die erste von sechs Missionen an: Säubern Sie für die Priesterin Akara eine Höhle von übel riechenden Dämonen. Zur Belohnung gibt es einen Fähigkeits- oder Skill-Punkt, dazu ebenfalls mehr im Kasten auf Seite 102.

Nun geht es im Auftrag von Captain Kashya auf einen verwunschenen Friedhof, wo eine besonders untote Untote ihr Unwesen treibt: Sie lockt tapfere

## Heiße Nächte im battle.net – begleiten Sie unsere Zauberin Marah bei ihren Abenteuern

**Die erste Nacht**

Irgendwie hat mir niemand gesagt, dass es so mühsam ist, eine starke und mächtige Zauberin zu werden. Ich stromere durch Felder und Wiesen, immer auf der Suche nach ein paar Gegnern, um meine magischen Fähigkeiten auszutesten. Unterwegs treffe ich einen Paladin namens Elias, mit dem ich dunkle Gewölbe durchforsche. Manchmal wird mir auch schwarz vor Augen und dann erscheint so eine merkwürdige, rote Schrift: »Server has been disconnected«. Dabei habe ich gar keinen Dienstboten. Komme mir nur wie einer vor; ständig muss ich den Schwestern im Camp irgendwelche Dinge besorgen und Leute befreien. Zeit für eine Pause.

Was sehe ich da? Ein Paladin namens Foolish Hero will ein paar kostbare Ausrüstungsteile verschenken? Bin dabei! Wow, ein neuer Schild, ein Schwert und sogar ein Rubin. Alles umsonst. Netter Kerl! Oh, und da ist ja noch eine Zauberin, Cassandra heißt sie. Zusammen mit Foolish Hero und drei anderen will sie Andariel umbringen. Und jetzt lädt mich Cassandra sogar ein, mitzukommen. Mein Hals ist wie zugeschnürt. Ich bin doch erst auf Stufe 8, alle anderen sind mindestens auf 16. Und ich habe gar kein stabiles Portal in Andariels Reich. »Kein Problem!« meint Cassandra und öffnet mir einen Durchgang, der mich schnurstracks in die Höhle des Löwen bringt. So viele Monster auf einem Fleck habe ich noch nie gesehen. Und so starke - ich bin im Nu gestorben. Als ich durch das Portal zurückkehre, liegt Anda-



Ich bin das Herumlaufen durch verwinkelte Höhlen langsam leid.



Dann schon lieber dieses Steinportal nach Tristram aktivieren ...



... wo ich für die Priesterin Akara diesen Deckard Cain befreien soll.



**Böse Sache: Andariel, Chefgegnerin des ersten Akts, hat schlechte Laune.**

**»Die Ansicht scrollt in mehreren Ebenen, dass es eine wahre Freude ist.«**

Kriegerinnen in ihr Schattenreich. Bei Kashya dürfen Sie anschließend Mitstreiterinnen anheuern, die Sie auf Ihrer Tour begleiten und blind beschützen. In Mission Nummer drei retten Sie einen alten Bekannten: Deckard Cain, der zum Dank von nun an magische Gegenstände kostenlos identifiziert. Nach dem Ausschalten einer lebendig begrabenen Gräfin im vierten Botengang geht es ans Eingemachte: Erst müssen Sie im Auftrag der Schmiedin Charsi den Horadischen Malus, eine Art Spezialwerkzeug finden, dann geht es im Finale gegen die üble Andariel, die Endgegnerin des ersten Aktes.

## Party-Zeit

Wenn Sie nur schnurstracks die Missionen abklappern, brauchen Sie circa 15 Stunden für den ersten Akt, wie Stefan »Diablo« Seidel berichtet. Das klappt online durch einen Kunstgriff auch als Einzelspieler: einfach ein Spiel eröffnen und die maximale Teilnehmerzahl auf »1« setzen – dann sind Sie unter sich.

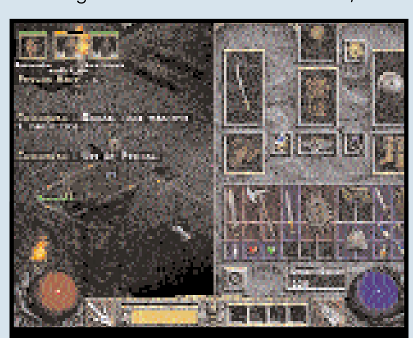


**So viel Gold! Zum Glück hilft die gedrückte »Alt«-Taste Ihnen beim raschen Einsammeln.**

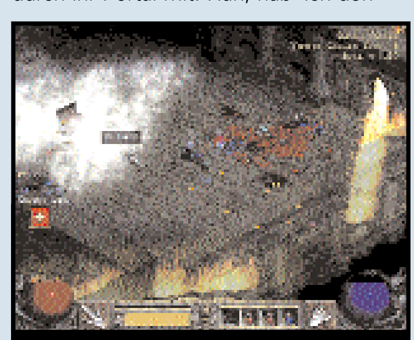
riel schon in den letzten Zügen. »Nimm einfach, was du willst«, sagt Cassandra und deutet auf einen besseren Schild und coole, neue Waffen.
Zusammen machen wir noch einen Abstecher zum Steinfeld, wo ich von ihr noch ein paar Zauber-Tipps bekomme: »Übe vor allem den Inferno-Feuerzauber.«. Doch wieder und wieder erscheint die rote Server-Schrift. 5 Uhr 30. Ich beschließe, ein paar Stunden zu ruhen.

### Die zweite Nacht

Inzwischen habe ich Stufe 13 erreicht, meine Feuerstöße rösten selbst hartnäckige Gegner in wenigen Augenblicken. Aber irgendwie schaffe ich es nicht, im Kloster einen Blitze werfenden Fiesling zu überwinden. Immer bin ich auf der Stelle dahin. Ob das an den neuen Stiefeln aus Metall liegt? Ich heuere eine Söldnerin namens Heather an, aber das bringt mich auch nicht weiter. Eigentlich klar, bei dem Namen ...
Wenig später mache ich die Bekanntschaft von Armageddoom und God, zwei merkwürdigen Gestalten, die außerhalb des Camps ein Duell auf Leben und Tod austragen. Auch ich soll mitmachen, doch ich weigere mich. Gerade rechtzeitig taucht die Zauberin Vampirella auf. Sie will in Andariels Festung und nimmt mich, wie gestern Cassandra, einfach durch ihr Portal mit. Hah, hab' ich den Blitz-Typen einfach übersprungen. Wir laufen durch düstere Kerker, kämpfen Seite an Seite gegen unheimlich kreischende Geisterwesen wie Horden von feuerspuckenden Skeletten und erreichen schließlich mit letzten Energiereserven den Eingang zur Kathedrale, Andariels Reich. Ich teleportiere kurz zurück ins Camp, um neue Heiltränke zu kaufen, doch Vampirella folgt mir und meint: »Tja, ich muss jetzt mit meinen Kindern Episode 1 ansehen.« Das passt mir eigentlich ganz gut - es ist bereits halb fünf morgens, und durch den Wegpunkt, den ich auf dem Weg zur Kathedrale aktiviert habe, kann ich auch noch einen Tag später dorthin zurückkehren ...



**Gestern hat mir die nette Cassandra ein paar nützliche Dinge geschenkt.**



**Bei der untoten Gräfin gab es auch jede Menge Goldstücke für mich.**

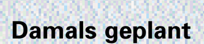


**Am meisten Spaß macht mir aber der Kampf gegen untotes Gesocks.**

# 20 Pläne – und was daraus wurde

**In den letzten zwei Jahren tauchte »Diablo 2« auch in PC Player immer wieder auf. Wir haben die zahlreichen Informationen und Blizzard-Zitate noch einmal durchforscht und klopfen anhand der Beta-Version ab, was aus den einstigen Plänen und Ideen geworden ist. Die jeweilige PC-Player-Ausgabe finden Sie in Klammern hinter den »Damals geplant«-Beiträgen.**

**Das letzte Eisen des Schmiedes ist geschlagen.**



## Damals geplant

1 Diablo 2 wird noch ein Jahr lang entwickelt. (2/98)
2 Anstatt eines einzigen 16-Level-Dungeons können Sie in vier Städten vier bis fünf Dungeons mit bis zu fünf Leveln erforschen. (2/98)
3 Die Nichtspielercharaktere stehen nicht mehr untätig oder redenschwingend herum, sondern wandern durch die Gegend und gehen ihren normalen Tätigkeiten nach. (2/98)
4 Es ist noch ungeklärt, ob öffentliche Gebäude begehbar sein werden. (2/98)
5 Für richtige Punkte wird nach wie vor nur unterirdisch geprügelt. (2/98)
6 Erst nachdem alle Aufgaben innerhalb eines Szenarios gelöst sind, wird der Weg zum nächsten freigegeben. (2/98)
7 Der greise Deckard Cain wartet in der ersten Stadt auf Sie. (2/98)
8 Ein neues Feature: das Anheuern von Söldnern. (2/98)
9 Bill Roper ist Produzent und Designer von Warcraft 2, Diablo und Starcraft. (2/98)
10 Neu eingeführt: der Tag-Nacht-Rhythmus. (6/99)
11 Die verbesserte Grafik-Engine ermöglicht einen in Echtzeit berechneten Schattenwurf. (6/99)
12 Im battle.net können Sie direkt sehen, welche Ausrüstung Ihr Mitspieler besitzt. (6/99)
13 Diablo 2 wird kommen und zwar noch in diesem Jahr. (Bill Roper, 6/99)
14 Es wird keine Ladezeiten zwischen Ober- und Unterwelt geben. (6/99)
15 Das Inventar wird vergrößert. (6/99)
16 Wir planen eine Arena, in der sich zwei Duellanten im Zweikampf messen. (6/99)
17 Mittels Convert-Skill lassen sich Überreste von Feinden in nützliche Gegenstände verwandeln. (11/99)
18 Beim Tod verlieren Sie Gold und Erfahrungspunkte, die Ausrüstung bleibt am Körper. (11/99)
19 Pro Akt werden aus einem Pool von sechs Aufträgen jeweils vier ausgewählt. (11/99)
20 In einer Truhe können Sie alle momentan nicht benötigten Gegenstände aufbewahren. (11/99)

**Unangenehme Typen – und unser Helfer ist weit weg.**



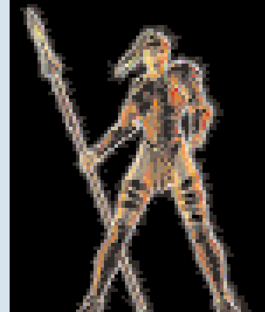
**Baum und Schriftrolle gefunden – alles wird gut.**

## Und was daraus wurde

1 Guter Scherz - obwohl wir Diablo 2 gerne schon Anfang 1999 gespielt hätten.
2 Stimmt. Und dazu kommen noch einige Höhlen und Passagen, die mit der eigentlichen Mission nichts zu tun haben.
3 Na ja. Die Schmiedin haut auf den Amboss, Captain Kashya läuft in unregelmäßigen Kreisen. 24 Stunden am Tag?
4 Gebäude im Beta-Camp sind es jedenfalls nicht.
5 Zum Glück nicht. Es gibt viele Gegner in der Oberwelt.
6 Stimmt. Auch wenn wir nach Andariels Tod nicht aufgefordert werden, die zweite CD einzulegen.
7 ... aber erst, nachdem Sie ihn befreit haben!
8 Söldnerinnen, bitte!
9 Also: Bill Roper hat am Handbuch von Warcraft 2 und Starcraft mitgeschrieben, hat Diablo produziert und war Co-Produzent von Starcraft. Die Designer hießen Ron Millar (Warcraft 2), Erich Schaefer und David Brevik (Diablo) sowie Allen Adham (Starcraft).
10 Und regnen tut's auch noch!
11 Das stimmt - der sieht sehr cool aus und ist weit weniger penetrant als in »Nox«.
12 Korrekt, und damit kann man ganz herrlich angeben (»Wow, ist das ein toller Schild!«).
13 Guter Scherz, Teil 2. Hoffentlich klappt es in diesem Jahr.
14 Hurra, das stimmt erfreulicherweise wirklich. Keine Atempausen!
15 Diablo: 4 mal 10 Felder plus Gürtel für acht Spruchrollen oder Tränke. Diablo 2: 4 mal 10 Felder plus Gürtel für maximal 16 Spruchrollen oder Tränke. Na ja.
16 Spaßige Idee, haben wir allerdings noch nicht entdeckt. Vielleicht in der Endversion.
17 Das klingt ziemlich schräg, aber da in der Beta noch nicht alle Skills freigeschaltet sind, war es nicht überprüfbar.
18 Ein klares Jein: Sie verlieren Gold, die am Körper getragene Ausrüstung, aber keine Erfahrungspunkte.
19 In der Beta müssen alle sechs Aufträge nacheinander durchgespielt werden. Je mehr, desto besser.
20 Alle? So begrenzt richtig wie der Platz in der Truhe – frohes Verkaufen der lieb gewonnenen Schätzchen.

# Fünf Freunde – wer kann was?

Ihre Abenteurer aus dem ersten »Diablo« (Jägerin, Krieger, Magier) und der »Hellfire«-Erweiterungs-CD (Mönch, Barbar) dürfen Sie nicht importieren. Im zweiten Teil haben Sie dafür die Qual der Wahl zwischen fünf neuen Helden.
Jede Figur besitzt 30 eigene Spezialfähigkeiten (Skills), in aktive (zum Beispiel ein Angriffszauber) und passive (beispielsweise eine Paladin-Schutzaura) Skills unterteilt. Bei jedem Level-Aufstieg dürfen Sie eine Fähigkeit ausbauen oder je nach Stufe erstmalig aktivieren.



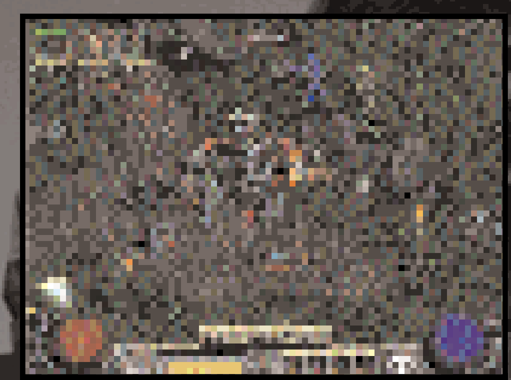
**Die Amazone: Wurf-, Speer- und Bogen-Fähigkeiten, passive Magie.**



**Der Nekromant: Beschwörungs-, Gift- und Knochen-Sprüche, Flüche.**



Brutzel! Wo dieser tödliche Ring vorbeidonnert, hat der Gärtner für die nächsten paar Wochen das Rasenmähen gespart.



Die Herren Seidel und Müller mischen als Nekromant und Paladin frohgemut eine Siedlung der Schamanen auf.

Das Herumstromern in Ober- und Unterwelt macht im Mehrspieler-Modus aber deutlich mehr Spaß (siehe Kasten), denn hier greifen Ihnen echte Menschen aus Fleisch und Blut unter die Arme. Zumal Gold und Erfahrungspunkte auch dann aufgeteilt werden, wenn man als Frischling mit erfahrenen Helden in die Katakomben hinabsteigt. Nett ist auch der Handel mit anderen Spielern, bei denen Sie sogar um seltene und einzigartige Gegenstände, die »unique items« feilschen können. Natürlich sind Ihre Taschen wieder viel zu klein, um alle begehrten Dinge zu fassen. Dafür gibt es nun im Camp den Stash (oder Truhe), eine Mischung aus Seemannskiste und Girokonto, in dem Sie nicht nur Ihre Ausrüstung, sondern auch Ihr unterwegs aufgelesenes Gold lagern.

Um die Manipulationen und spaßverderbenden Cheatereien an Charakteren zu unterbinden, speichert Blizzard die Helden auf dem Server als »Realm Character« ab. Sie können zwar Helden aus dem Solospiel ins Netz bringen, ein solcher, eventuell getürkter »Open Character« kommt allerdings nicht in ein Spiel von Realm-Figuren.

## Tod und Teufel im Detail

Ein nicht unwichtiger Punkt: Was passiert mit Ihren Habseligkeiten, wenn Ihr Held stirbt? Erfreulicherweise dürfen nur Sie die Leiche »plündern«, es sei denn, Sie erlauben es einem Party-Mitglied. Sind Sie der einzige im Spiel, landet der Körper sicher im Camp. Sie verlieren jedoch pro Tod den Prozentsatz Gold, der Ihrem Level entspricht; maximal aber 20 Prozent. Wer's doppelt schwer mag, versucht den »Hardcore«-Modus: Hier besitzen Sie genau ein Leben.

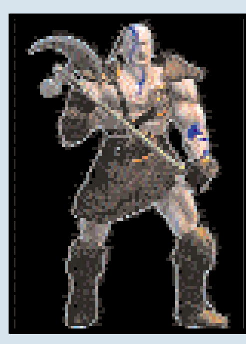
Eine geniale Neuerung: Ein Druck auf die »Alt«-Taste macht alle herumliegenden Gegenstände sichtbar. Kein mühsames Absuchen des Terrains mehr! Spezielle Gürtel fassen jetzt mehr als acht Spruchrollen oder Tränke. Bis zu 16 Fläschchen passen nun hinein, die Reihe für Reihe von unten nachrücken, wenn Sie einen Trank zu sich nehmen. Reparaturzauber wie in »Hellfire« gibt es bislang nicht.

Ähnlich wie in »Final Fantasy 7« rüsten Sie manche Waffen mit Edelsteinen in fünf Güteklassen aus, um ihnen magische Durchschlagskräfte zu verleihen.

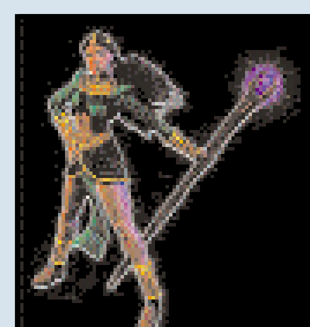
Die Verbesserungen an der Grafik-Engine scheinen auf Standbildern minimal – im Spiel aber scrollt die Ansicht in mehreren Ebenen, dass es eine wahre Freude ist. Und nach mehrstündigem Spiel mit Kopfhörern oder Subwoofer-System schauen Sie fünf Mal um jede Ecke - auch wenn Sie den PC bereits abgeschaltet haben.

So, und jetzt rasch weiterspielen, bevor Stefan Seidel aus dem Urlaub zurückkommt und die Beta-CD wiederhaben will. **(ra)**

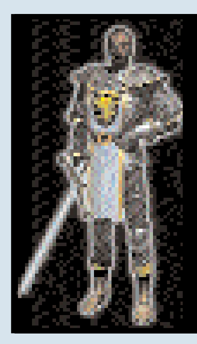
Diese Geister sehen nicht nur fies aus, sie schreien auch so.



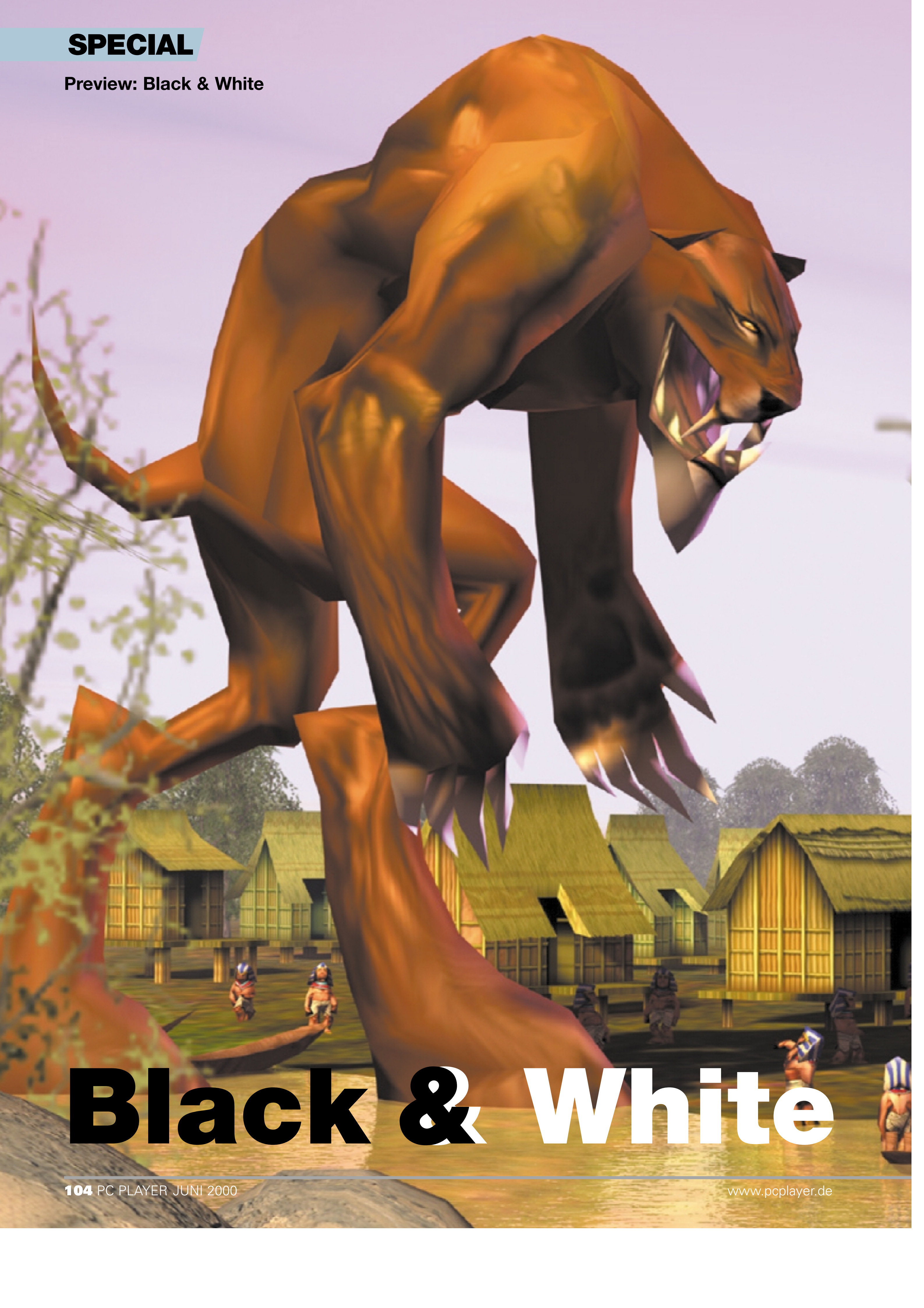
**Der Barbar: Kriegsschreie, aktive und passive Kampf-Fähigkeiten.**



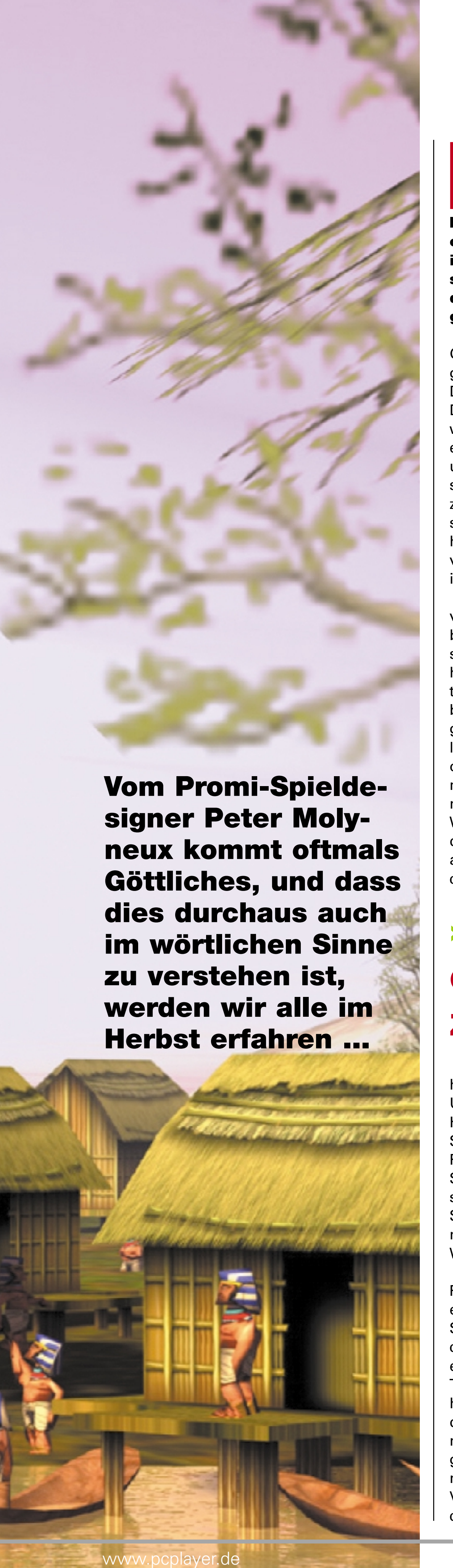
**Die Zauberin: jede Menge Kälte-, Blitz- und Feuer-Zaubersprüche.**



**Der Paladin: defensive und offensive Auras, Kampf-Fähigkeiten.**



# Black & White



**Vom Promi-Spieldesigner Peter Molyneux kommt oftmals Göttliches, und dass dies durchaus auch im wörtlichen Sinne zu verstehen ist, werden wir alle im Herbst erfahren ...**

**Das Schöne am Spielebusiness ist, dass es immer mal wieder Titel gibt, bei denen man vor Vergnügen leuchtende Augen bekommt – und vor Erstaunen einen offenstehenden Mund. »Black & White« ist einer dieser Fälle. Und das, obwohl sich die Grundidee gar nicht so sehr von der des ersten großen Molyneux-Erfolges »Populous« unterscheidet.**

Stellen Sie sich also vor, Sie wären der Gott eines kleinen Völkerstammes. Nun, genau genommen ist es eigentlich nur ein Dorf, aber da jedes der hier vorhandenen Dörfer kulturell eigenständig ist, darf man wohl doch von Stämmen reden. Da wären etwa die Azteken, die Ägypter, die Griechen und andere Nationalvereine aus der irdischen Vergangenheit. Wie diese auf die hier zur Debatte stehende Welt Eden gekommen sind, soll uns nicht kümmern (vermutlich haben sie einfach niemals Äpfel gegessen), viel wichtiger ist diese Frage: Was tun mit ihnen?

Aber vielleicht wäre es besser, die Dinge vom Gesichtspunkt der Sterblichen aus zu betrachten, denn da ist die Antwort offensichtlich – einen Gott betet man an. Für Sie hat das den nicht zu unterschätzenden Vorteil, dass Anbetungen Ihren Vorrat an Zauberenergie auffüllen, und der wird noch dringend benötigt. So weit hört es sich ja ziemlich bekannt an, aber spätestens seit »Dungeon Keeper« weiß Peter Molyneux, dass der meiste Spaß oftmals im Bösen und Verbotenen liegt, und deshalb hat der Spieler die Wahl: Er kann die Rolle eines wohlmeinenden »Landesvaters« übernehmen, er kann aber sein Regime auch auf Terror, Unterdrückung und Gräueltaten aufbauen.

schließlich titanische Größe, nein, es ist auch lernfähig, und zwar genau in der Art und Weise, wie ein Kind es ist.

Will sagen, es schaut sich so allerlei ab. Wenn der Spieler sich damit vergnügt, Felsbrocken durch die Gegend zu kullern, wird auch sein Schoßtier alsbald damit anfangen – zumindest, wenn es gerade in der Nähe war und so die Wurf-Aktion beobachten konnte. Wenn der Spieler aus irgendeinem Grund einen Wirbelsturm herbeizaubert, kann es leicht passieren, dass auch der Affe demnächst mit derlei Unfug hausieren geht, denn zaubern kann er ebenfalls. Wenn der Spieler sich als hilfreicher Mentor seines Stammes erweist, wird die Kreatur ebenfalls freundlich zu den Sterblichen sein und ihnen helfen. →



**Beispiel für eine der »Challenges«: In Form von selbstlaufenden Sequenzen erläutert Ihnen einer der Einwohner seine Sorgen – Sie können helfen.**

## »Was immer Sie hier auch tun, es wird Folgen für die Balance zwischen Gut und Böse haben.«

Was immer Sie jedoch tun, es wird Folgen haben, zum Beispiel für die Landschaft in der Umgebung Ihres Dorfes. Wenn Sie ein Kuschelbärchen-Gott sind, belohnt Sie das Spiel mit einem grünenden und blühenden Paradies voller exotischer Blüten. Benehmen Sie sich hingegen wie ein Walhalla-Wüterich, so dürfen Sie eine dunkle, schroffe, von Schründen durchzogene Heimat Ihr Eigen nennen. Ein Unterschied wie Schwarz und Weiß, sozusagen.

Aber noch in einem anderen Sinne sind Folgen unvermeidlich. Dazu müssen wir etwas weiter ausholen, denn zu Beginn des Spiels darf man sich eine winzige, tierähnliche Kreatur aussuchen. Affen stehen da ebenso zur Verfügung wie Bären, Wölfe, Tiger, Zebras oder andere Geschöpfe. Freilich handelt es sich nicht wirklich um Tiere, sondern eher um durchaus mit Intelligenz gesegnete Wesen, die zudem auch noch aufrecht gehen. Die Rolle des Spielers gegenüber seinem Affen kann ohne weiteres mit der eines Vaters verglichen werden: Das putzige Kerlchen wächst nämlich nicht nur bis auf eine



**Im Innern der Zitadelle – hier läuft die Macht des Spielers zusammen, hier findet sich auch, verteilt auf die Räume, so etwas wie ein virtuelles Optionsmenü.**

## Preview: Black & White


**Keine Frage, dieser Leopard steht genauso aus wie sein Herrchen auf der dunklen Seite der Macht, ...**


**... diese sanfte Kuh hingegen lässt es lieber gemütlich angehen – Black & White ermöglicht beides!**

→Wenn nicht, dann nicht – versteht sich. Solche Unterschiede zeigen sich übrigens deutlich genug in Körperhaltung und Gesichtszügen – niemand wird etwa ein Problem damit haben, den Tiger als böse, gutmütig oder neutral zu identifizieren.

Lionhead-Boss Molyneux berichtet sogar davon, dass bei den Testern ein äußerst witziges Phänomen auftritt: Die Kreatur entwikkelt rasch eine Persönlichkeit, welche der des Spielers immer mehr ähnelt, je länger das Spiel andauert. Eher zurückhaltende Menschen werden beispielsweise auch ein bedächtiges Schoßtier bekommen, Partylöwen hingegen dürften feststellen, dass ihr Zögling ebenfalls überall seine Finger im Spiel hat. Leute, die Wert auf reichhaltiges und gutes Essen legen, können sich bald über den »Rettungsring« ihres treuesten Anhängers freuen. Und Molyneux selbst, nicht gerade als Frühaufsteher bekannt, hat einen Affen herangezüchtet, der tatsächlich bei jeder unpassenden Gelegenheit ein kleines Schläfchen einlegt – um seine Zuschauer während der übrigen Zeit mit bizarren Einfällen zu verblüffen (er hüpft zum Beispiel ins Bild und winkt dann wild in die »Kamera«).

Die Erziehung der Viecher geschieht dabei keineswegs nur passiv. War Ihr Leopard etwa böse, indem er mit den Einwohnern Ihres Landes Weitwurf übte, dann können Sie ihm durchaus ein paar saftige Ohrfeigen verabreichen. Er wird sich solche Strafen merken, genauso wie übrigens Belohnungen, die darin bestehen könnten, dass Sie ihm den Bauch kraulen. Verhalten, das Belohnungen nach sich zieht, wird er daraufhin öfters zeigen, solches, das bestrafungsgefährdet ist, hingegen meiden. Na, es ist wohl doch kein so weiter Weg mehr bis zu echter künstlicher Intelligenz, oder?

**»Die Kreaturen ähneln nach einer Weile immer mehr den jeweiligen Spielern.«**

Aber die Kreaturen sind nicht nur possierliche bis gefährliche Haustiere, sie sind dem Spieler auch unentbehrliche Helfer. Denn, gestandene Populous-Spieler ahnen es bereits, man ist nicht allein. Irgendwo in anderen Gegenden der 3D-Welt treiben weitere, computergesteuerte Götter ihr Unwesen, die ebenfalls über einen Stamm sowie über eine Kreatur verfügen. Es mag sich dabei um freundliche oder auch böswillige Nachbarn handeln, jedenfalls werden über kurz oder lang Auseinandersetzungen nicht ausbleiben.

Nun haben Sie als Spieler allerdings ein Problem: Innerhalb Ihres Territoriums (das im Wesentlichen von Orten gebildet wird, an denen man Sie anbetet) sind Sie zwar nahezu allmächtig, aber über diese Grenze hinaus können Sie buchstäblich gar nichts tun. Da kommen nun Affe, Löwe, Zebra und Konsorten ins Spiel, denen Sie regelrechte Aufträge erteilen dürfen. Beispielsweise den, diesen vorwitzigen Ägyptern von nebenan mal eins auf die Rübe zu geben. Natürlich stehen die Chancen nicht schlecht, dass dabei ein Kampf zwischen Ihrem und dem feindlichen Schoßhund entbrennt. Und wir wollen ja nicht zu viel versprechen, aber es sieht einfach umwerfend komisch aus, wenn sich ein riesiger Stier und ein mindestens ebenso gewaltiger Tiger mit erhobenen Boxerfäusten gegenüberstehen ...


**Tiger und Stier boxen um die Macht im Lande.**

Überhaupt die Animationen! Die Mimik beispielsweise kam dadurch zu Stande, dass das Minenspiel von menschlichen Gesichtern auf die der Tiere übertragen wurde, was insbesondere beim Affen buchstäblich unglaublich wirkt. Im Ernst, so was haben Sie in einem Computerspiel noch nicht gesehen! Und wenn der Bursche dann noch mit einem Breakdance loslegt, können Sie Black & White getrost auch als Partyknüller zur Unterhaltung der Gäste einsetzen.

Wer eine alte Maus besitzt, die ihren Job nicht mehr so ganz einwandfrei erledigt, sollte jetzt vielleicht über die Anschaffung einer neuen nachdenken, denn es gibt hauptsächlich nur noch ein Steuer-Instrument: die Hand Gottes, bei der es sich im Grunde um einen Multifunktions-Mauszeiger handelt. Besonders delikat wird dies dadurch, dass man, um zum Beispiel einen Zauberspruch loszulassen, mit der Maus ein bestimmtes Symbol »zeichnen« muss, etwa einen Kreis für den Feuerball. Natürlich gibt es auch wesentlich kompliziertere Symbole – Gerüchten zufolge soll es sich in einem Fall gar um das Namenskürzel Peter Molyneux' handeln.

Im Unterschied zu Populous oder auch Dungeon Keeper teilt sich Black & White


**Stimmungsvolle Nächte runden das Angebot ab.**


Affe in Aktion – die Kreaturen können eigenständig zaubern!

**»Ihre Kreatur wird eigenhändig HTML-Seiten zusammenstellen, die ins Internet gehängt werden können.«**

nicht in Missionen oder Kampagnen auf. Stattdessen steht eine Story hinter dem Spiel, die sich peu à peu weiterentwickelt, wobei bestimmte Ereignisse in der Welt wiederum andere Phänomene nach sich ziehen. Ein Faktor dieser Entwicklung sind die so genannten »Challenges«, im Grunde handelt es sich dabei um Bitten Ihrer Untertanen.

Wenn Sie also etwa gebeten werden, einen verschollenen Bruder wiederzufinden, der sich im Wald verlaufen hat, können Sie entweder positiv reagieren (also den Auftrag erfüllen) oder negativ antworten (indem Sie der unverschämten Bittstellerin beispielsweise das Lebenslicht ausblasen). In beiden Fällen gilt die Challenge als erledigt und Sie erhalten ein Power-up für einen Zauberspruch. Lionhead will noch nicht sehr viel über die generelle Story verraten, sicher ist aber, dass sie sich einerseits in viele Seitenäste spaltet, andererseits aber auch immer wieder zu bestimmten gemeinsamen Schlüsselereignissen zurückkehrt.

Sicher ist auch, dass die Online- und Multiplayer-Freunde zu ihrer Zufriedenheit bedacht werden. Denn erstens wird bereits vor Erscheinen des Spiels eine grafische Chatwelt namens »The Gathering« gestartet, in der man von einer der Kreaturen vertreten wird, zweitens gibt es natürlich auch richtige Multiplayer-Arenen.

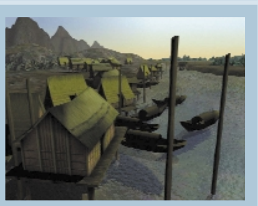
Tja, und drittens werden Sie während des Solospiels feststellen, dass ihr Haustier eigenständig Screenshots von wichtigen Ereignissen seines Lebens anfertigt, diese kommentiert (!) und zu HTML-Seiten zusammenfügt – die dann von Ihnen beispielsweise ins Internet gehängt werden können ... **(jn)**

## 30 Monate schwanger – die Entwicklung von Black & White

- Kurz nach der Gründung von Lionhead ist zunächst noch nicht viel vom Spiel erkennbar - ein simples Drahtgitter mit primitivsten Häuschen dient als Test-Arena.
- Im März 1998 hat das Testmodell schon klare Verbesserungen erfahren, aber immer noch geht es in erster Linie um reine Gameplay-Experimente und sonstige Testläufe.
- Zwei Monate später haben die Programmierer bereits die erste Riesenkreatur eingebaut, welche aber noch unglaublich dumm ist.
- Im August 1998 hat Black & White einen deutlichen Schritt vorwärts gemacht: Echtes 3D und eine schon viel detailliertere Grafik lassen allmählich das Potenzial des Spieles ahnen.
- Nur einen Monat danach erscheint auch die Kreatur in 3D und sie kann bereits morphen. Fett oder mager, gut oder böse - diese Eigenschaften verändern ihr Erscheinungsbild.
- Der Oktober ist Zeuge der ersten wirklich funktionierenden Welt-Simulation.
- Es geht Schlag auf Schlag: Im November wird die Hand als wichtigstes Interface-Werkzeug eingebaut.
- Im Jahr 1999 konzentrieren sich die Programmierer zunächst vor allem auf die Zaubersprüche. Dazu wurde unter anderem ein Partikel-System für die Effekte eingebaut.
- Seit März des vergangenen Jahres ist die Hand in der Lage, der Kreatur Ohrfeigen zu verpassen.
- Im Mai naht der große Augenblick: Erstmals werden alle Teilaspekte des Spiels in ein einziges Stück Software integriert.
- Bis August geht es in erster Linie um den Einbau der Story.
- September 1999: Das Innenleben der Zitadelle wird implementiert.
- Im Oktober befassen sich die Grafiker und Designer mit zwei Helferlein, die als engelhafter beziehungsweise teuflischer Ratgeber dienen werden.
- Ab Januar 2000: Das Wettersystem mit Regen, Schnee, Sturm und dergleichen bildet die nächste große Herausforderung.


**Die jüngste Errungenschaft ist Regenwetter – und es ist ganz klar das schönste Regenwetter, dass uns je unterkam!**





**Hier sehen Sie einige Beispiele der sehr unterschiedlichen Stammeskulturen. Von oben nach unten: ein Dorf der Ägypter, der Griechen, der Japaner und der Tibeter.**

# Interview mit Peter Molyneux zu Black & White

**Während einer »Black & White«-Präsentation in der British Academy of Film & Television Arts (BAFTA) konnten wir einige Worte mit Lionhead-Boss und Kult-Spieldesigner Peter Molyneux wechseln – die ideale Gelegenheit, ein paar besonders interessante Aspekte der neuen Göttersimulation näher zu beleuchten.**



**Das Denkmal Peter Molyneux ist lebendiger denn je.**

PC Player: Du hast davon gesprochen, dass »Black & White« einen Anfang, ein Mittelteil und einen Schluss habe. Aber was ist denn jetzt eigentlich der Schluss?

**Peter Molyneux:** Der Schluss ist das Ende der Story und das will ich sicherlich nicht vorwegnehmen. Das wäre ja, als ob man vorher das Ende eines Buches erzählt. Jedenfalls fällt Dir irgendwann auf, dass Du auf der Welt nicht allein bist. Es gibt noch weitere Götter oder Zauberer. Die Frage ist nun, ob und wie es Dir gelingt, die Bevölkerung davon zu überzeugen, dass Deine Sicht der Dinge die richtige ist.

PC Player: Können die großen Kreaturen, also die Helfer der Spieler, womöglich auch sterben?

Peter Molyneux: Nein!

PC Player: Welchen Sinn hat es dann, wenn sie kämpfen?

**Peter Molyneux:** Nun, sie können verletzt werden. Sie können zum Beispiel den Arm verlieren oder lange Zeit außer Gefecht sein - was die Möglichkeiten des Spielers natürlich deutlich einschränkt. Und stell Dir vor, Du hättest eine mehrere hundert Tage alte Kreatur. Würdest Du weiterspielen und eine neue großziehen, falls sie stirbt?

PC Player: Ich benötige die Kreaturen, um Dinge zu tun, die ich selbst nicht tun kann?

**Peter Molyneux:** Ja, sie können zum Beispiel den Dorfbewohnern helfen, Anlagen zu bauen. Verteidigungswälle etwa. Auch bei Kämpfen greifen sie gerne ein.

PC Player: Stichwort »The Gathering«: Wie funktioniert das genau? Ist es nur ein Chatprogramm oder mehr?

**Peter Molyneux:** The Gathering ist viel mehr als ein Chatprogramm. Es ist eine richtige Welt, in der Du von Deiner persönlichen Kreatur repräsentiert wirst. Aber darüber hinaus gibt es dort zum Beispiel Rennbahnen, auf denen Kreaturen Wettkämpfe austragen können, eine Arena ist dabei, man kann auch in die Häuser gehen und dort Schach oder Backgammon spielen. Trotz alledem wird nur ein sehr kleiner Download benötigt und die Ping-Zeiten sind ebenfalls nicht so entscheidend, außer vielleicht in der Arena.

PC Player: Mit dem eigentlichen Spiel hat dies aber nichts zu tun?

**Peter Molyneux:** Nein, das Spiel wird natürlich Online- und Multiplayer-Optionen haben, aber die hängen nicht mit The Gathering zusammen.

PC Player: Du hast während der Präsentation gesagt, dass Kreaturen Internet-Seiten gestalten können. Wie soll das vor sich gehen?

**Peter Molyneux:** Also, zum Beispiel mein Affe hier, der macht von wichtigen Augenblicken seines Lebens eigenhändig Screenshots und verarbeitet sie mit einem Kommentar zu HTML-Seiten. Die wiederum kann der Spieler dann ins Internet hängen.

PC Player: Der Affe verfasst selbstständig Kommentare?

**Peter Molyneux:** Richtig, und nicht nur das: Denn solange der Affe klein ist, klingen die auch noch eher kindlich und infantil, während sie erwachsen wirken, wenn er »volljährig« ist.

PC Player: Eine Frage zum Schluss: Was würdest Du vielversprechenden, jungen Programmierern raten, die sich noch keinen Namen gemacht haben?

**Peter Molyneux:** (grinst) Nachdem wir bei Lionhead im Augenblick noch ein paar Leute einstellen wollen, würde ich sagen: Ruft uns an. Aber Scherz beiseite - wichtig ist, nicht zu stolz für einen Job zu sein. Nehmt ruhig Jobs an! Und es schadet niemals, ein Demo zu machen. Aber bitte kein Demo einer 3D-Engine! In der Branche sind Leute knapp, die eine gute KI programmieren können oder generell etwas von Gameplay verstehen. Das ist rar, eine solche Demo ist mindestens so beeindruckend wie jede 3D-Engine.

## Firmenhistorie: Lionhead Studios

# Gut gebrüllt Löwe

**Noch hat Lionhead kein einziges Spiel veröffentlicht - und doch ist das Team aus Guildford/Surrey bekannter als manch alteingesessene Softwareschmiede. Wo liegen die Ursachen dieses Ruhms?**



**Ein Bild aus früheren Bullfrog-Tagen: Erstaunlich, wie wenig sich der Mann in all den Jahren verändert hat.**

**Wer eine Firmengeschichte über Lionhead schreiben muss, der kommt nicht darum herum, gleichzeitig aus dem Leben von Lionheads-Gründer und Inhaber Peter Molyneux zu erzählen, denn dieser Mann ist (ohne in Personenkult verfallen zu wollen) die Seele der Firma: besessener Spielefan, Berufs-Sarkast und einer der kreativsten Spieldesigner überhaupt.**

Ursprünglich begann Molyneux mit einer Firma namens »Taurus«, die Mitte der 80er Jahre Software für den damals populären Amiga produzierte – freilich keine Spiele, sondern Anwendersoftware. Als dann 1986/87 die Entscheidung fiel, den Fokus auf Unterhaltung auszurichten, wurde Taurus in »Bullfrog Productions« umbenannt. Es dauerte aber noch zwei weitere Jahre, bis das Team plötzlich zu weltweitem Ruhm gelangte – natürlich ist hier von **Populous** die Rede, einem Spiel für das es damals keinerlei Vorbilder gab.

Es hatte natürlich viel von einem Strategiespiel, denn man musste einem Stamm kleiner Männchen Siedlungsraum schaffen. Mit Hilfe einer indirekten Steuerung wurden die tapferen Kleinen dazu gebracht, in feindliches Territorium einzufallen, ja, man konnte sogar so genannte Ritter erschaffen, indem man viele Populanten zu dieser ganz besonders starken Figur verschmolz. Sollte das alles nicht reichen, so war an den Einsatz von Zaubersprüchen zu denken, mit denen man mitten im feindlichen Dorf Vulkane ausbrechen, Sümpfe entstehen oder Sintfluten hereinbrechen lassen konnte.

Aus heutiger Sicht weist Populous klare Schwächen auf, wie etwa sich ständig wiederholendes Gameplay, ein völlig mangelhaftes Level-Design sowie eine komplett fehlende Hintergrundgeschichte. Aber es war einfach zu handhaben und hatte eben ein neues Spielprinzip zu bieten – der unglaubliche Verkaufserfolg von dreieinhalb Millionen Exemplaren belohnte das kreative Wagnis.

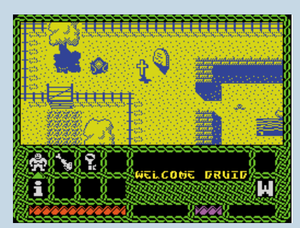
Die in den folgenden Jahren entstandenen Titel **Powermonger** und **Populous 2** stellten im Grunde bloß Varianten derselben Grundidee dar, die jedoch den Erfolg ihres »Stammvaters« bei weitem nicht wiederholen konnten.

Erst Molyneux' nächstes Spiel, das 1994 veröffentlichte **Theme Park** schlug wieder ein wie eine Bombe – wohl nicht zuletzt deshalb, weil auch hier wieder etwas vorher nicht Dagewesenes geschaffen wurde: ein virtueller Rummelplatz, den man selber bauen konnte! Aus heutiger Sicht geht Molyneux freilich auch mit Theme Park hart ins Gericht, dessen Grafik er für zu kindisch hält. Vor allem aber, so der Meister, habe das Spiel zu wenig Katastrophen geboten.

Molyneux' letzter großer Kracher (kurz bevor er die inzwischen zu Electronic Arts gehörenden Ochsenfrösche verließ) war natürlich **Dungeon Keeper**. Hier durfte der Spieler endlich die Rolle des Bösewichts übernehmen – eine bis dahin in der Softwaregeschichte kaum je vorgekommene Unerhörtheit (nur »Wizardry 4«, das hier zu Lande jedoch lediglich als Import zu haben war, verwertete vorher schon mal diese abgefahrene Idee).

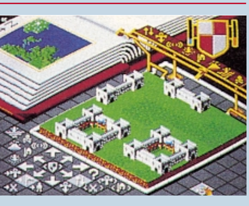
Vor der Veröffentlichung häufig als Rollenspiel gehandelt, stellte sich der Keeper im →

## Druid 2 – Enlightenment ('86)




Peters erstes Spiel war die Amiga-Konvertierung eines C-64-Titels (das hier verwendete Foto dieses »Gauntlet«-Klons stammt von der Brotkasten-Version). Damals hieß Peters Firma allerdings noch Taurus und hatte in erster Linie einen Namen als Produzent von Business-Software für den Amiga. Die Umbenennung in Bullfrog erfolgte ein Jahr später, nachdem die Entscheidung gefallen war, auch künftig Spiele zu programmieren.

## Populous ('89)



Der erste richtige Bullfrog-Titel, ein wenig erfolgreiches Actiongame namens »Fusion«, erschien 1987. Doch danach startete Peter ein Projekt, das Softwaregeschichte schreiben sollte: »Populous« bot eine einzigartige Mixtur aus verschiedenen Spielelementen, Peters Grundthema der Göttersimulation war hier bereits voll entwickelt. Populous verkaufte 3,5 Millionen Exemplare und das wäre selbst heute noch exorbitant!

## Firmenhistorie: Lionhard Studios




**Für ein bisschen Publicity winkt man gern mal in die Kamera – kein Wunder, dass gerade Peter Molineux' Kreatur diese Verhaltensweise entwickelt ...**

→ Nachhinein fast eher als Wirtschaftssimulation heraus, freilich eine der ganz besonderen Art. Fröhliche Folterkammern, Dominas als Einwohnerinnen des Verlieses oder die Möglichkeit, in First-Person-Perspektive aus der Sicht von Hühnern durch die Gegend zu rennen, all das sind halt typische »Molyneuxien«.

### Schräge Viechereien bei Lionhead

Typisch auch die Art und Weise, wie Peters 1997 gegründete neue Firma zu ihrem Namen kam: Mark Webley, Freund und Compagnon von Molyneux, besaß einen Hamster namens »Lionhead«, und die beiden entschieden, ihre Firma nach dem Tier zu nennen. Unglücklicherweise verstarb der Nager unzeitig früh, was von Molyneux für ein böses Omen gehalten wurde. Doch der Ersatzname (nämlich Red Eye) erwies sich aus juristischen Gründen als wenig optimal, weil er schon von etlichen anderen Firmen beansprucht wurde. So blieb man schließlich doch bei Lionhead ...

Abgesehen davon scheint Molyneux über ein glückliches Händchen in Personalfragen zu verfügen – was sicher mit dafür verantwortlich ist, dass Lionhead eine auf Gedeih und Verderb verschworene Gemeinschaft bildet. Peter ist zwar nicht die Mutter der Kompanie, aber doch so etwas wie der Vater der Company.

Wer für ihn arbeitet, muss zum Beispiel schon mal damit rechnen, zu einer Brainstorming-Session ins Privathaus des Firmengründers eingeladen zu werden. Die mag dann (wie bereits einmal geschehen) zunächst in ein Gelage und viel später in einen Waldspaziergang durch tiefdunkle Nacht übergehen, in dessen Verlauf der ortskundige Molyneux seine orientierungslosen Gäste immer wieder in die Nähe des sumpfigen und morastigen See-Ufers zu locken versteht. Unnötig zu sagen, dass niemand aus der Belegschaft am nächsten Morgen zur Arbeit erschien.

Aber die übrigen Löwenköpfe stehen ihrem Boss in nichts nach. Da ist etwa die Geschichte mit dem Grafiker Mark Healey und dem Bürgermeister: Letzterer stattete den Lionhead Studios einen Besuch ab und wurde durch die Firmenräume geführt. Mark, ein ohnehin recht freakiger Typ, stülpte sich einen Handschuh aus Lama-Wolle über die Hand, befestigte einen Draht daran und führte dem staunenden Bürgermeister vor, wie eine Hand auf dem Monitor exakt seinen Handbewegungen folgt – während die umherstehenden Lionhead-Leute sich redlich bemühten, ihr Entsetzen nicht allzu offenkundig werden zu lassen ...

Natürlich war die Animation vorher einprogrammiert und wurde mit heimlichem Tastendruck gestartet. Marks ungerührter Kommentar zu dieser Aktion: »It had to be done!« (»Es musste einfach getan werden!«) Peter hingegen zeigt sich bis heute betrübt darüber, dass der Bürgermeister nicht einmal sonderlich beeindruckt gewesen sei.

Dass es sich bei den Mitarbeitern von Lionhead wahrlich um ein ungewöhnliches und vielseitig interessiertes Team handelt, erfährt man spätestens dann, wenn man sich einmal die Webadresse (www.lionhead.co.uk) anschaut. Dort findet sich nämlich eine Seite, auf der einige Lionhead-Programmierer in Zusammenarbeit mit dem bekannten Internet-Buchversand Amazon Lesetips veröffentlicht. Sicher nicht erstaunlich, dass hier unter anderem etliche bekannte SF- und Fantasy-Klassiker wie etwa »I am Legend«, »Stranger in a Strange Land«, »Dune«, »The Wheel of Time«, »UBIK« oder »Rendezvous with Rama« genannt werden.



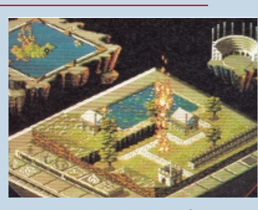
**Mark Healey, der Mann mit dem elektronischen Woll-Handschuh.**

## Powermonger ('90)



Powermonger konnte den Erfolg von Populous nicht einmal annähernd wiederholen und wird von Molyneux heute auch als sein schlechtestes Spiel bezeichnet – obwohl es Features wie eine rotier- und zoombare Landschaft, Wettereffekte sowie eine direktere Steuerung der Wuselmännchen bot. Nichtsdestotrotz mangelte es dem Titel in der Tat an Ausbalancierung, und er erweckte den Eindruck, ein wenig schnell in die Läden befördert worden zu sein.

## Populous 2 ('91)



Der direkte Nachfolger von Populous, nun in einem antik-griechischen Ambiente voller wildgewordener Götter, überflügelte zwar den Verkaufserfolg von Powermonger, konnte aber ebenfalls nicht an die Zahlen des ersten Göttergames anknüpfen. Immerhin war aber einiges an Neuigkeiten geboten, wie zum Beispiel 35 neue Zaubersprüche oder eine verbesserte Grafik, die realistischere Einwohner möglich machte.

Wenn die Jungs gerade mal nicht programmieren oder Unsinn veranstalten, dann darf man darauf wetten, dass sie spielen. Es gibt beispielsweise eine sogenannte »Lionhead Olympics Liga«, in der alle im Laufe des Jahres zustandegekommenen Scores gewertet werden. Jedes Mitglied des Teams hat nämlich einmal jährlich ein Turnier zu organisieren, egal ob es sich dabei um Computerspiele, Brettspiele oder gar Sportwettkämpfe dreht - solange es am Ende nur eine Tabelle mit Ergebnissen gibt, die gewertet werden können.

Badminton-Begegnungen sind auf diese Weise ebenso über die Bühne gegangen wie ein äußerst kompliziertes Börsenspiel, das wiederum auf den Leistungen und dem Abschneiden der einzelnen Spieler beim Badminton beruhte. Am Ende des Jahres wird dann abgerechnet, und der Gewinner darf eine Trophäe mit eingraviertem Namen mit nach Hause nehmen.

Aber genug der Anekdoten. Die gnadenlose Wahrheit ist, dass das bekannteste Projekt der jungen Truppe (nämlich »Black & White«) wohl zu den meisterwarteten Spielen des noch frischen Jahrtausends gehört. Das bekannteste Projekt? Richtig, denn es gibt da noch zwei andere, die freilich nur lose mit Lionhead verknüpft sind.



**Cathy Campos, als »ewige« Pressesprecherin von Peter Molyneux ebenfalls eine langjährige Wegbegleiterin des Star-Designers.**




**Die allerneueste Errungenschaft bei Black & White: Leise rieselt der Schnee ...**

Dort pflegt man nämlich die Philosophie, dass mehr als 25 Angestellte das besondere Lionhead-Klima zerstören würden. Um dennoch etwas für vielversprechende junge Teams tun zu können, wurde das Satelliten-Prinzip aus der Taufe gehoben: Derzeit gibt es zwei komplett unabhängige Entwicklerteams (Big Blue Box und Intrepid), die jedoch auf Rat, Know How und Ausrüstung von Lionhead zurückgreifen können und dafür einen moderaten Anteil der künftigen Gewinne verpfändet haben.

Trotz der nur gut 20 Angestellten ist Lionhead freilich längst keine Garagenfirma mehr. Zwar versammelten sich die Mitglieder des Teams während des ersten halben Jahres in Peters Privathaus zur täglichen Arbeit, doch die Zeiten sind vorbei.

Gegen Ende 1997 nämlich siedelte die Truppe in großzügige Räume innerhalb des Guildford Research Parks über - kurioserweise ganz in der Nähe der alten Büroräume von Bullfrog, bevor diese ins legendäre »Mana House« übersiedelten. Mit seinen gekrümmten Wänden und den Türklinken in Form von »Space Invader«-Sprites offenbar ideal geeignet für die umtriebige Programmier-Vereinigung.

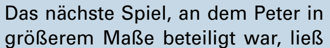
## Bis ans Ende aller Tage

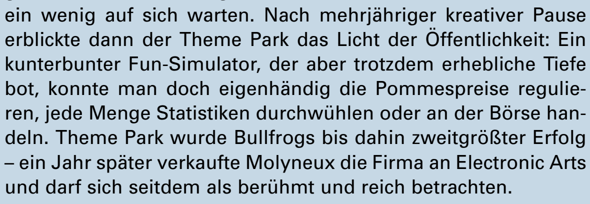
Molyneux ist sich sicher, dass er bis ans Ende seiner Tage Spiele designen möchte – zusammen mit all seinen besten Freunden. Aber niemals wolle er den Fehler machen, Lionhead zu groß oder zu abhängig werden zu lassen. Während er nämlich nun seinen Kreaturen bei »Black & White« das Tanzen beibringen könne, wenn er wolle (er hat es übrigens tatsächlich getan), hätte er sich früher wegen so etwas Vorhaltungen anhören müssen.

Eine Haltung, die indirekt auch vom bereits erwähnten Mark Healey bestätigt wird. Der ist schon seit frühen Bullfrog-Zeiten ein Wegbegleiter des Meisters und schwärmt jetzt davon, dass das Arbeitsklima bei Lionhead dem von Bullfrog in den Anfangszeiten sehr ähnlich sei.

Derzeit freilich ist eher Schluss mit lustig, denn »Black & White« steckt in der Endphase seiner Entwicklung – eine Periode, die bei jedem Spiel besonders stressig ist. Speziell dann, wenn es bereits in wenigen Monaten erscheinen soll. Drücken wir den Löwen also die Daumen, dass sich der bevorstehende heiße Sommer lohnt und wir uns im Herbst an einem weiteren nie dagewesenen Spiel erfreuen können ... **(jn)**

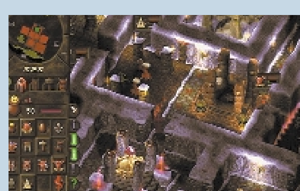
## Theme Park ('94)





Das nächste Spiel, an dem Peter in größerem Maße beteiligt war, ließ ein wenig auf sich warten. Nach mehrjähriger kreativer Pause erblickte dann der Theme Park das Licht der Öffentlichkeit: Ein kunterbunter Fun-Simulator, der aber trotzdem erhebliche Tiefe bot, konnte man doch eigenhändig die Pommespreise regulieren, jede Menge Statistiken durchwühlen oder an der Börse handeln. Theme Park wurde Bullfrogs bis dahin zweitgrößter Erfolg – ein Jahr später verkaufte Molyneux die Firma an Electronic Arts und darf sich seitdem als berühmt und reich betrachten.

## Dungeon Keeper ('97)



Der Keeper war Peters letzter Bullfrog-Titel. Es war bereits klar, dass er die Firma verlassen würde, weshalb Electronic Arts ihn gewissermaßen vom Firmengelände ausgesperrt hatte. Das Keeper-Team arbeitete in Molyneux' Privathaus und zeitweise gab es wohl deutliche Spannungen innerhalb der Firma. Als das Spiel dann jedoch schließlich erschien, verblüffte es die Spielergemeinde mit nie dagewesenen Ideen und der schon sprichwörtlichen Vorliebe Molyneux' für bizarre Einfälle und seltsame Absonderlichkeiten.

# PC PLAYER SPIELETESTS

**Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen außerdem, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.**

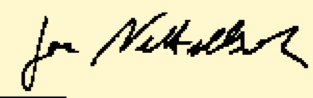
## WIEDERGEBURT



Ich bin in diesem Leben noch nie auf der CeBit oder ähnlichen Veranstaltungen gewesen. Und das hat seinen guten Grund: Ich müsste mich nämlich auf der Stelle totlachen, wenn mir dort irgendwelche eminent kompetenten Spezialisten etwas darüber erzählen würden, wie simpel und einfach das Zusammenspiel von Hardware und Betriebssystem inzwischen funktioniert. Und ich totgelacht, davon hätte niemand was - nicht mal ich selbst.

Die finstere Wahrheit ist nämlich, dass man eine neue Soundkarte einbauen will und damit den plötzlichen, aber nicht unerwarteten Tod des Rechners bewirkt. Ein kostbarer halber Arbeitstag geht dann dabei drauf, die Mühle wieder zum Booten zu bewegen. Wie, das glauben Sie nicht? Kann ich mir gar nicht vorstellen und im Übrigen ist das auch egal, ich glaub's nämlich für Sie mit. Braucht Sie auch gar nicht zu wundern, denn ich hab's gerade heute genau so erlebt!

Tja, und nachdem wir so viele unfehlbare Hardware-Spezialisten haben, kann der Grund für das Desaster eigentlich nur in der Sache mit der Wiedergeburt liegen. Klar: Die bösen Jungs werden nach ihrem Tod als Pentium-Chips wiedergeboren; das erklärt doch alles, oder? Und (um auf den Anfang zurückzukommen) wer weiß, als was ich im nächsten Leben die Welt unsicher machen werde? Deshalb, liebe Hardwarehersteller, solltet Ihr damit aufhören, mich mit absturzinduzierten Herzinfarkten zu verfolgen. Im eigenen Interesse, gell? Grins ...



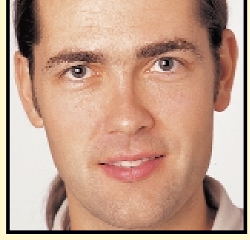
## SPIEL DES MONATS




## Das PC-Player-Testteam

**JOE NETTELBECK** (jn)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Dire Straits: Love over Gold
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Heroes of M&M 3: The Shadow of Death
  Imperium Galactica 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Arthur C. Clarke & Gentry Lee: RAMA-Zyklus
- **Ich freue mich auf**
  Baldur's Gate 2
  Reach for the Stars
  Pool of Radiance 2



**ROLAND AUSTINAT** (ra)

- **Lieblings-Genres**
  (Action-)Adventures, Geschicklichkeits- und Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Still cookin' (Sampler)
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Thief 2
  Indy und der Turm von Babel
  Planescape: Torment
- **Auf meinem Nachttisch**
  Steve Purcell: The complete Sam & Max
- **Ich freue mich auf**
  Starlancer
  Munch's Oddysee



**MANFRED DUY** (md)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  R.E.M.: Document
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Might and Magic 8
  Heroes of M&M 3: The Shadow of Death
- **Auf meinem Nachttisch**
  Terry Brooks: Die Schatten von Shannara
- **Ich freue mich auf**
  Warcraft 3
  Black & White
  Dungeon Siege



**UDO HOFFMANN** (uh)

- **Lieblings-Genres**
  Rennspiele, Rollenspiele, auch vom Wetter anhängig.
- **In meinem CD-Spieler**
  Domingo/Price/Cabellé: Italienische Opernarien
- **Auf der Privat-Festplatte**
  The Longest Journey
  Need for Speed Porsche
  Dark Project 2: The Metal Age
- **Auf meinem Nachttisch**
  Sportteil der Tageszeitung
- **Ich freue mich auf**
  Grand Prix 3
  Colin McRae Rally 2
  Baldur's Gate 2

# So werten wir

**Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.**

**PC PLAYER WERTUNG**

| | |
|---|---|
| Grafik | 70 |
| Einstieg | 70 |
| Steuerung | 80 |
| Sound | 30 |
| Komplexität | 70 |
| Multiplayer | 50 |
| SPIELSPASS | 78 |

### GRAFIK

Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

### EINSTIEG

Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

### STEUERUNG

Idealerweise ist sie so lecker-leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

### SOUND

Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

### KOMPLEXITÄT

Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

### MULTIPLAYER

Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

## SPIELSPASS

**Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.**



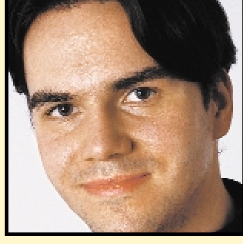

## DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

**Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.**

**PC Player wertet** generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar noch ein dritter Redakteur das Spiel an. In diesem Fall prangen oftmals gleich mehrere Meinungskästen in einem Artikel. Die können (und sollen) sich durchaus widersprechen, denn bekanntlich sind die Geschmäcker ja verschieden – und dies gilt nicht nur für die einzelnen Leser, sondern im gleichen Maße auch für die PC-Player-Redakteure.

**Wertungsskala**

| | |
|---|---|
| 0-19 | katastrophal |
| 20-39 | schlecht |
| 40-49 | mäßig |
| 50-59 | durchschnittlich |
| 60-69 | ordentlich |
| 70-79 | gut |
| 80-89 | sehr gut |
| 90-100 | genial |



**DAMIAN KNAUS** (dk)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  TV Total: Das Album
- **Auf der Privat-Festplatte**
  The Sims
  The Longest Journey
  Theme Park World
- **Auf meinem Nachttisch**
  Jede Menge Spiele CD-ROMs
- **Ich freue mich auf**
  Warcraft 3
  Pool of Radiance 2
  Neue Dreamcast Spiele



**JOCHEN RIST** (jr)

- **Lieblings-Genres**
  Ego-Shooter
- **DVD des Monats**
  The Abyss: Special Edition
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Need for Speed Porsche
  Q3 Fortress
  Xenon 2 Megablast
  Budokan
- **Auf meinem Nachttisch**
  Kaffeetasse
- **Ich freue mich auf**
  Q3 Rocket Arena
  Q3 Jailbreak
  Motocross Madness 2



**MARTIN SCHNELLE** (mash)

- **Lieblings-Genres**
  Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Genesis: Turn it on again
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Gunship!
  Need for Speed Porsche
  Superbike 2000
- **Auf meinem Nachttisch**
  Raymond Feist: Dunkel über Sethanon
- **Ich freue mich auf**
  Duke Nukem Forever
  B-17 2
  C&C: Renegade



**STEFAN SEIDEL** (st)

- **Lieblings-Genres**
  Kajak-Simulationen, Rennspiele, Action-Rollenspiele
- **In meinem CD-Player**
  Elton John: The Very Best
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Need for Speed Porsche
  Routenplaner
  Französisch-Sprachtrainer
- **Auf meinem Nachttisch**
  Outdoor-Kataloge
- **Ich freue mich auf**
  Schönes Wetter
  Gutes Wasser
  Diablo 2



**THOMAS WERNER** (tw)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Player**
  Jazz-Klassiker
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Need for Speed Porsche
  C&C 3: Feuersturm
  Star Trek: Armada
- **Auf meinem Nachttisch**
  Unfehlbarkeit für Dummies (Irren ohne Selbstzweifel)
- **Ich freue mich auf**
  Duke Nukem Forever
  Vampire: The Masquerade

Strategie-Action für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# Rainbow Six Rogue Spear Urban Operations

■ **Hersteller:** Red Storm Entertainment/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233MMX, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 16-MB-Direct3D-Karte ■ **www.redstorm.com**




**Kein Rainbow-Six-Spiel ohne Zusatz-CD! Getreu der Devise »Klasse statt Masse« erwarten Sie hier wenige, aber schöne Missionen.**

**Rogue Spear setzte die Tradition der 3D-Taktik-Shooter bei Red Storm erfolgreich fort. Dieses Add-on bietet fünf neue Einsätze und lässt Sie außerdem genauso viele alte Missionen aus »Rainbow Six« im neuen Gewand und den zusätzlichen Optionen spielen.**

Als Dreingabe finden Sie noch fünf alte Missionen aus Rainbow Six auf der CD.

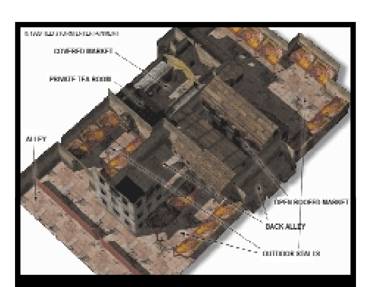
Wieder besichtigen Sie interessante Orte in aller Welt, etwa den Markt in Istanbul, die U-Bahn in London oder ein Hotel in Hongkong. Wenn dort nur nicht so viele Terroristen die Urlaubsstimmung trüben würden! Also zieht das Team Rainbow wieder los, um dem Treiben ein Ende zu setzen. Neue Waffen sind ebenfalls mit von der Partie, allerdings fast ausschließlich MGs. So finden Sie das leichte M249 SAW, das Heckler&Koch 21E3, das russische RPD sowie ein Scharfschützengewehr von AW Systems. Die eignen sich zwar auf Schlachtfeldern, doch um auf leisen Pfoten Geiseln zu befreien, sind sie weniger brauchbar.



Das neue MG ist keine sinnvolle Waffe. In den meisten Missionen sollen Sie Terroristen ausschalten. (Direct3D, 1024x768)

**»Leider nur arg wenig Aufträge.«**

Alle Einsätze spielen im städtischen Milieu, erwarten Sie also Tiefgaragen, Hinterhöfe und Geschäfte. Atmosphäre wie Schwierigkeitsgrad stimmen, die Basis für einen erfolgreichen Einsatz besteht auch hier in der sorgfältigen Planung. Nur werden Sie leider aufgrund der arg wenigen Einsätze nicht allzu lang damit beschäftigt sein. **(mash)**



So sieht der Istanbuler Markt in der Übersicht aus.

## FAKTEN

- 5 neue Missionen
- 5 Missionen aus Rainbow Six
- Terroristen werfen Granaten
- Zusätzliche Mehrspieler-Level
- Besserer Support für MODs
- Patch 2.05 inklusive

## Standpunkt

### MARTIN SCHNELLE

Alles was Rogue Spear gut macht, findet sich auch hier. Recht detaillierte Umgebungen wie in Istanbul oder des Hotels in Hongkong erfreuen das Auge des Hobby-Terroristenjägers. Die Atmosphäre stimmt jedenfalls; nur hätten wir uns etwas mehr Abwechslung gewünscht, denn immer läuft es auf das Eliminieren der Bösewichter und zuweilen die Rettung von Geiseln hinaus. Außerdem sind fünf Missionen doch etwas wenig, denn die hat man auch als wenig versierter Kommandant in einem Tag gelöst. Die anderen Verbesserungen fallen aufmerksamen Spielern zwar auf, werten das Spiel aber nicht so auf, dass Urban Operations ein absolutes Muss wäre. Trotzdem ein netter Zeitvertreib, denn bis das nächste ähnlich geartete Spiel erscheint, dürften noch ein paar Monate vergehen.

### PRO & CONTRA

- › Gute Atmosphäre
- › Einsätze schön ausgearbeitet
- fi Wenig neue Missionen



Wirtschafts-Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Business Tycoon

■ **Hersteller:** Stardock/Ubi Soft ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98/NT sowie OS/2 Warp ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk; Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MB RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MB RAM ■ **www.ubisoft.de**



Unsere gut ausgebaute Konzernzentrale lässt keine Wünsche offen.

**Ja, dieses Spiel ist eine Wirtschaftssimulation! Nein, es spielt sich wie ein Strategiespiel! Seltsam? Ja – aber gar nicht so übel ...**

## FAKTEN

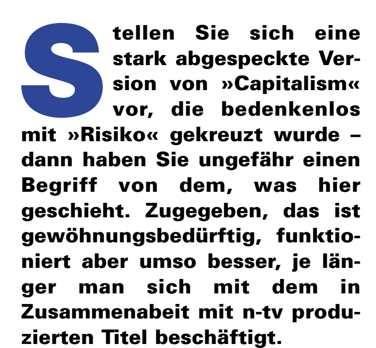
- Drei verschiedene Warengruppen
- Vier Weltkarten
- Mehrspieler und Online-Play für bis zu 8 Spieler
- Aktionskarten







Die Weltkarte gibt anhand verschiedener Filter Auskunft über die momentane Lage.



**Stellen Sie sich eine stark abgespeckte Version von »Capitalism« vor, die bedenkenlos mit »Risiko« gekreuzt wurde – dann haben Sie ungefähr einen Begriff von dem, was hier geschieht. Zugegeben, das ist gewöhnungsbedürftig, funktioniert aber umso besser, je länger man sich mit dem in Zusammenabeit mit n-tv produzierten Titel beschäftigt.**

Anfangs wird man auf ein zufälliges Land der Weltkarte geworfen, wobei vier unterschiedliche Planeten, darunter die Erde, zur Wahl stehen. Doch auch wenn man Mutter Erde nimmt, haben die »Länder« in punkto Geografie und Wirtschaftskraft wenig mit den wirklichen Verhältnissen zu tun. Stattdessen ist jeder Kontinent im Durchschnitt mit etwa vergleichbaren Voraussetzungen gesegnet.

Je nach Wunsch produziert man nun eines von drei Gütern: Autos, Rechner oder Flugzeuge. Die Computergegner übernehmen Ihre diesbezügliche Entscheidung, und nachfolgend geht es im Wesentlichen darum, in mehr Ländern höhere Stückzahlen von besseren und preisgünstigeren Waren zu verkaufen als die Konkurrenz – um so schließlich einen vorher festgelegten Marktanteil zu erreichen und die Partie zu gewinnen.

Wesentlicher Faktor des Erfolgs sind Firmenvertreter, die in entfernte Regionen geschickt werden, um dort neue Produktionsstätten und Vertriebsnetze aufzubauen.

Dazu sucht man sich möglichst die Staaten aus, deren Bevölkerung gerade solche Geräte möchte, wie sie die eigene Firma herstellt – da gibt es nämlich in Bezug auf Leistung, Bedienungsfreundlichkeit, Optionsreichtum oder Zuverlässigkeit sehr unterschiedliche Profile.

Geforscht wird natürlich auch, wobei jeweils konkrete Ziele wie etwa Farbmonitor oder Maus benannt sind. Für die kleine Überraschung zwischendurch sorgen sogenannte Aktionskarten (Subventionen, Schadensersatzklagen und dergleichen), mit denen Sie Ihren Gegnern den Tag vermiesen können – oder diese Ihnen, versteht sich. »Business Tycoon« ist ein schnelles Spiel, bei dem sich eine Partie an einem Abend starten und beenden lässt. **(jn)**

## Standpunkt

### JOE NETTELBECK

**Eine Wirtschaftssimulation, von der die Entwickler behaupten, sie sei eigentlich ein Kriegsspiel? So ein Schmarrn! Das zumindest war meine erste Reaktion, aber es verhält sich wirklich so. Unter der äußeren Schale spielt sich dieser Titel wie eine Echtzeitstrategie. Und – Sie mögen`s glauben oder nicht – es macht Spaß! Jedenfalls nach einer Eingewöhnungsphase, denn anfangs sitzt man vor dem Monitor, wie der Ochs vorm Berg. Was vor allem dem schlechten Handbuch zuzuschreiben ist. Einer richtig knackigen Note steht allerdings auch noch der Umstand entgegen, dass das Gameplay insgesamt wenig abwechslungsreich ist und sich bald wiederholt.**

### PRO & CONTRA

- **Leicht zu lernen, schwer zu meistern**
- **Gut für schnelles Spiel**

- **Aldi-Grafik**
- **Schwaches Handbuch**



PC PLAYER WERTUNG

| | |
|---|---|
| Grafik | 20 |
| Sound | 60 |
| Einstieg | 60 |
| Komplexität | 60 |
| Steuerung | 80 |
| Multiplayer | 70 |

SPIELSPASS 70

Geschicklichkeitsspiel für Nachwuchs-Cowboys

# Extreme Rodeo

■ **Hersteller:** Radish Works/Head Games ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 8 nacheinander an einem PC ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.headganes.net**



**Der Bulle ruckt, der Herr rechts nimmt Reißaus – Mad Roland reitet wieder. (800x600, Direct3D)**

**Yeee-aah, Cowboy! Wenn Sie nicht in Ihren Stiefel sterben wollen, reiten Sie besser schnell weiter!**

Gegen abstruse Titel wie »Extreme Rodeo« sind selbst Baseball-Simulationen ein wahres Massenthema. Wo kann man bei uns auch schon Bullen und Pferde mit oder ohne Sattel reiten? Oder wie wäre es mit dem Sonntagssport der Ewing-Familie, einen wilden Gaul um ein paar ausgebrannte Ölfässer steuern? Oder Sie fangen in der Arena ein Kalb, das Sie erst mit einem Lasso schnappen, ihm dann die Beine fesseln und es dann Achilles-like hinter Ihrem Pferd nach Hause ziehen? Gut, dass der texanische Tierschutzverein seit dem amerikanischen Bürgerkrieg über Nachwuchssorgen klagt. Immerhin dürfen Sie sich rächen: Als brüllender Bulle nehmen Sie drei Freaks auf die Hörner, die als Clown verkleidet in der Arena Karten spielen. Klingt wie ein Aprilscherz, ich weiß, aber das scheint es in diversen US-Bundesstaaten wirklich zu geben, wie einige Schadenfreude-Videos demonstrieren. **(ra)**



**Clowns und Tricks an der 2D-Wand.**




## ROLAND AUSTINAT

**Standpunkt**

**Sapperlot! 20 Reiter! Hm, wer allerdings alle sechs Disziplinen mit einem überstanden hat, probiert es kein zweites Mal. Sechs Arenen? Bis auf die schlecht gezeichnete Umgebungen und andere Bodentexturen ändert sich nichts. Solch üble Grafik-Bugs habe ich übrigens selten gesehen: Wie sich die Clowns an zweidimensionalen Arenawänden hochziehen können, frage ich mich bis heute noch. Was meinte Udo noch gleich? »Bist du der Bulle oder der Mann?« Weder noch: Der Bullemann soll dieses Machwerk holen!**

### PRO & CONTRA

- **Rettet Entwickler vor der Arbeitslosigkeit**
- **Sprüche von Rodeo-Champ Don Gay nerven**

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# Heroes of M&M 3: The Shadow of Death

■ **Hersteller:** 3DO/Infogrames ■ **Testversion:** Importversion 3.1 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98/NT 4.0 SP 4 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 8 (an einem PC, Netzwerk, Internet, Nullmodem) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/266, 64 MByte RAM ■ **www.3do.com**

## Auf den Spuren eines bösen Necromancers – und alle Monster sind schon (wieder) da ...

PATCH AUF CD B

**Eigentlich greift es zu kurz, wenn man »Heroes of Might & Magic 3: The Shadow of Death« als Zusatz-CD im Stile von »Armageddon's Blade« bezeichnet. Denn das komplette Hauptprogramm samt Editoren und Pipapo ist ja enthalten, weshalb der »Todesschatten« eigenständig gespielt werden kann.**

Und über den verlangten Vollpreis können im Grunde selbst Besitzer des Ur-Heroes 3 nicht klagen, denn vom Umfang her braucht sich »Shadow of Death« mit seinen sieben Kampagnen und fast 40 Solo-Szenarien auch allein nicht zu verstecken. Trotzdem wäre natürlich eine günstigere Einzelversion fair gewesen – und andersherum fehlt für eine rundum überzeugende Kompilation das erwähnte Armageddon's Blade. Zumal dort Neuerungen eingeführt wurden (etwa der Zufallsgenerator für Karten oder die Conflux-Stadt), auf die man nur bei installiertem Blade Zugriff hat. Abgesehen davon begeistert das Spiel auf Anhieb. Das alte Heroes-Problem der hammerharten Kampagnen wurde durch den jetzt auch hier verstellbaren Schwierigkeitsgrad gelöst, und bestimmte Artefakte können nun kombiniert werden, um so ein besonders mächtiges Objekt zu schaffen.


Die Zwischensequenzen sehen wie immer besonders hübsch aus.


Unsere Armee reitet auf eine Horde von Ghost Dragons zu ...

Ansonsten werden sich Kenner der Materie sofort zurechtfinden, denn Steuerung und Präsentation sind praktisch gleichgeblieben. Aber auch Neulinge brauchen keine Probleme zu befürchten, ist das Spielprinzip dieser Fantasy-Rundenstrategie inzwischen doch ehrenvoll durchgereift.

Zeitlich sind die thematisch verbundenen Feldzüge vor den Ereignissen des Hauptprogramms eingeordnet; erzählt wird von einem hinterhältigen Necromancer, der die Herrschaft über Erathia erringen möchte. Hinterhältig ist er übrigens deshalb, weil er so tut, als sei er ein Necromancer-Feind – und sich auf diese Weise die Unterstützung echter, braver Helden erschleicht.

So, und nun muss ich Schluss machen – der Shadow of Death wartet auf mich ... **(jn)**

### FAKTEN

- 7 neue Kampagnen
- 38 neue Einzelmissionen, davon die meisten auch im Mehrspieler-Modus spielbar
- Neue neutrale Kreaturen
- Kampagnen- und Missions-Editor inbegriffen
- Patch 3.1 bereits auf unserer Cover-CD

### Standpunkt

#### JOE NETTELBECK

**Ich bin hin- und hergerissen. Dass das Spiel selbst wieder toll ist, muss ich sicher nicht extra betonen. Zudem kann ich den jetzt auch in Kampagnen einstellbaren Schwierigkeitsgrad nur aufs Schärfste begrüßen. Aber es gibt dennoch ein paar Dinge, die ich nicht verstehe: Warum zum Beispiel gilt die variable Schwierigkeit nur für die Shadow-Kampagnen, nicht aber für die des Hauptprogramms? Wieso wird der Titel nicht solo verkauft, sondern nur im Bundle mit dem eigentlichen HoM&M3? Und weshalb (wenn man schon ein Sammelpack macht) ist die erste Zusatz-CD Armageddon's Blade nicht dabei? Tja, so viele Fragen, so wenig Antworten. Egal, denn Shadows hat seinen Platz auf meiner Festplatte bereits sicher!**

### PRO & CONTRA

- ⊕ Variabler Schwierigkeitsgrad auch in Kampagnen
- ⊕ Kombinierbare Artefakte
- ⊖ Etwas wirre Publishing-Politik

### PC PLAYER WERTUNG

| Kategorie | Wertung |
|---|---|
| Grafik | 60 |
| Sound | 70 |
| Einstieg | 70 |
| Komplexität | 70 |
| Steuerung | 90 |
| Multiplayer | 80 |
| **SPIELSPASS** | **82** |

SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis



Kampf der Giganten: Die alliierte Yamato vernichtet ein russisches Trägerschiff der Czar-Klasse.

# Starlancer

■ **Hersteller:** Digital Anvil/Microsoft ■ **Testversion:** Beta vom April 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multiplayer:** Nicht testfähig ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte ■ **www.digitalanvil.com**

## Kalter Krieg, die Zweite: In knapp 200 Jahren streiten sich Russen und Amerikaner um die Vorherrschaft im Weltraum.

### FAKTEN

- Erstes Spiel von Digital Anvil samt der Roberts-Brüder
- 12 steuerbare Schiffe
- 24 Missionen
- Wenige Render-Zwischensequenzen (rund 25 Minuten)

**Das Warten hat ein Ende: Digital Anvils erstes Produkt ist endlich da, die Gebrüder Roberts lassen ihre »Wing Commander«-Zeit bei Origin hinter sich. Aber eigentlich doch nicht.**

Ihr »Starlancer« ist nämlich nichts anderes als ein Quasi-Update von Origins erfolgreicher Weltraum-Saga – nur ohne verbindende Video-Sequenzen. Dadurch fehlt ein Haupt-Unterscheidungs-Merkmal zur Konkurrenz, und um es gleich vorwegzunehmen: Zur Qualität von »Freespace 2« fehlt ein Stückchen; zwar nur ein winziges, aber deutlich erkennbares.

### Im Schatten des Sputnik

Ob die Russen es niemals verwunden haben, nicht die ersten auf dem Mond gewesen zu sein oder dass Anfang des dritten Jahrtausends der orbitale Schrotthaufen MIR der ISS weichen musste – man weiß es nicht genau. Jedenfalls schließen sie sich im 22. Jahrhundert mit ein paar anderen Staaten zur östlichen Koalition zusammen und greifen die Allianz der westlichen Länder Pearl-Harbor-mäßig an.

Nachdem sich die Überreste der Flotte in den äußeren Planetenumlaufbahnen des Sonnensystems gesammelt haben, finden Sie eine neue Heimat auf der ANS Reliant, später auf der noch viel größeren




Feuer aus allen Rohren! Dieser Haidar explodiert mit schicken Effekten. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)



Auch während der Einsätze gibt es Zwischensequenzen, allerdings in der Spiel-Engine. Hier beispielsweise überlebt die ANS Victorious den Einsatz der russischen Ionenkanone nicht.

**»Starlancer kann nicht mit der intensiven und packenden Atmosphäre von Freespace 2 mithalten.«**

Yamato. Dort treten Sie der 45. Freiwilligen-Staffel bei. Anfangs piesacken Sie die Kommunisten noch mit Nadelstichen, doch schon bald nimmt die Bedeutung Ihrer Einsätze zu. Nach kurzer Zeit etwa stellt sich heraus, dass die Koalition Warp-Tore im ganzen Sonnensystem hat, mit der sie ohne Zeitverlust munter hin- und herfliegt.

### Kommunisten-Hatz

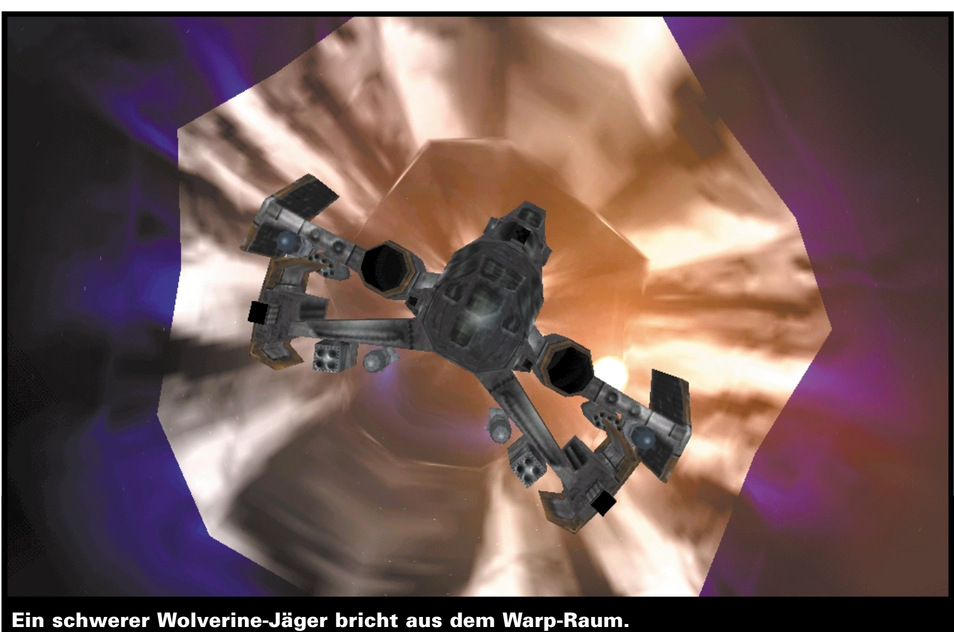
Staffelführerin Maria Enriquez weist Ihnen die Einsatzziele zu. Eine ganze Menge Aufträge verlangen lediglich von Ihnen, böse Schiffe abzuschießen und gute zu beschützen. Vor allem Letzteres artet des öfteren in Stress aus, wenn vier Torpedobomber der Koalition ihre tödlichen Geschosse in Richtung Ihrer Schäfchen abfeuern. Da hilft nur eins: Nachbrenner an und hinterher, bevor die Torpedos einschlagen. Und so müssen Sie meist einfach nur die Navigations-Punkte abhaken und alle Gegner zerstören.

Trotzdem hat Digital Anvil auch ein paar schönere Missionen im Programm: So sollen Sie etwa die Kontrollstation eines Sprungtores vernichten, im Inneren eines Asteroiden Unfug anstellen, ein im Dock befindliches Superschlachtschiff zerstören oder sich mit einer gigantischen Impulskanone herumärgern. Je nach Ihrem Abschneiden steigen Sie auf diese Art im Rang auf, bekommen Orden und steuern bessere Schiffe (siehe auch Kasten auf Seite 123 »Jäger der Allianz«).

In der Reliant und der Yamato navigieren Sie nur zwischen Ihrer Koje und dem Briefing-Room hin und her, und zwar in Render-Filmschnipseln, die sich zu allem Überfluss nur mit der rechten Maustatste abbrechen lassen – da muss man erst mal drauf kommen. Mit anderen Personen können Sie nicht sprechen und Videos sehen Sie auch nur alle Nase lang. Vor dem Einsatz suchen Sie sich (fast) immer ein Schiff und die Bewaffnung aus, dann geht es los. Innerhalb der Missionen laufen ebenfalls Sequenzen in der Spielgrafik ab, die Sie genauso bis zum Ende ertragen müssen. Bei den ersten zwei, drei Malen ist das ja ganz nett, danach nervt's.

Das tut übrigens auch die Story: **[Achtung, Spoiler! Wer nichts über die Geschichte erfahren möchte, liest bitte erst im nächsten Absatz weiter!]**

Die Handlung ist fast völlig linear und weist kaum Wendungen auf. Der typische Verräter taucht auf, und außerdem können Sie sich sicher sein, jeder Spruch wie »Verdammt friedlich hier!« oder »Hoffentlich gibt's hier keine feindlichen Aktivitäten!« wird mit Angriffswellen nicht unter acht Schiffen bestraft. Und →



Ein schwerer Wolverine-Jäger bricht aus dem Warp-Raum.

# Starlancer

### KEIN MULTIPLAYER-MODUS?

Außer der Möglichkeit, mit bis zu sechs Mann Missionen gemeinsam zu lösen, will Digital Anvil sechs verschiedene Deathmatch-Varianten für bis zu acht Leute einbauen. In der uns vorliegenden Testversion waren diese jedoch noch nicht komplett vorhanden, also verzichten wir auf eine Wertung und liefern diese dann nach.

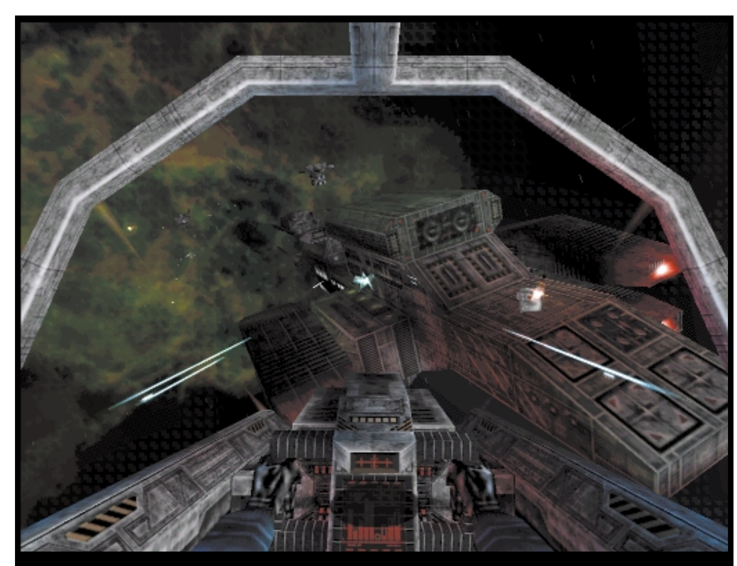


Um die Ionenkanone zu zerstören, müssen Sie die Panzerplatten vernichten.

→ selbst Leuten mit heiterem Gemüt dürfte auf den Wecker gehen, wie niederträchtig und gemein der Russe im Allgemeinen und Nikolai Petrov, Black-Guards-Pilot, im Speziellen ist. Gut nur, dass sich die deutsche Vampire-Staffel unter dem Teutonen Klaus Steiner durch Rechtschaffenheit und Ordnung hervortut.

## Kalter Weltraum, heiße Gefechte

Per Jump-Funktion klappern Sie nun die Wegpunkte ab, an denen sich zumeist irgendwelche Koalitions-Jäger verbergen oder kurz nach Ihrer Ankunft dort eintreffen – und dann werden Marx und Engels die Flötentöne gelehrt. Hoffentlich, denn bei den meisten Einsätzen fliegen Sie nach Nicht-Erfüllen der Ziele gnadenlos raus. Nur wenige Aufträge erlauben einen Teilerfolg, in denen Sie die Hauptziele erledigen, Ihnen aber kleine Faux-Pas passieren, wie etwa einen Kreuzer zu verlieren. Einen Haufen von Strahlwaf-



Bei Großkampfschiffen sollten Sie sich nach den Schildgeneratoren auf die Geschütztürme konzentrieren.

**»Grafisch hat sich Digital Anvil mächtig ins Zeug gelegt.«**

## SO SPIELT SICH STARLANCER

**■ In dieser Mission sollen Sie einen Asteroiden zerstören, der als Kontrollstation für ein Warp-Sprungtor fungiert. Der Plan ist, zunächst den Funkturm auszuschalten, dann die Jäger, dann die Geschütztürme. Danach vernichten Sie die Abdeckung des Reaktor-Ventilschachts, um eine Rakete dort hineinzujagen. Folge: adios, muchachos.**

### Vorbesprechung



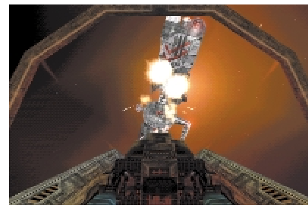
Staffelführerin Maria Enriquez erklärt, wie Sie genau vorgehen. In diesem Menü wählen Sie auch Schiff und Bewaffnung aus.

### Zwischenspiel



Doch was ist das? Am ersten Wegpunkt kreuzt ein Konvoi der Koalition! Schnell alle Schiffe zerstören, bevor sie um Hilfe rufen und Sie sich mit der halben russischen Flotte herumschlagen müssen.

### Frachter vernichtet



Tja, so ein Pech! Dieser Frachter fliegt nirgendwo mehr hin, höchstens in die Luft ... oder ins All.

### Konvoi zerstört



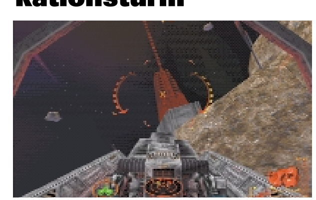
Auch dieser Truppentransporter muss daran glauben. In jedem Fall darf keins der Schiffe entwischen. Bei den Transportern ist es allerdings nicht so schwierig, ihnen die Triebwerke wegzuballern und dann den Rest zu rösten.

### Ziel in Sicht!



Und da ist er auch schon, der Asteroid, auf dem die Basis steht.

### Der Kommunikationsturm



In drei Minuten müssen Sie diesen Funkturm abschießen.

### Der Wächter ...



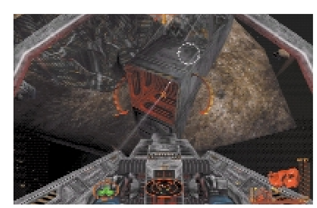
Ungünstigerweise wird die Station vom Koalitions-Schlachtkreuzer Badanov bewacht.

### ... wird besiegt



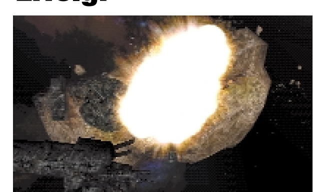
Doch unsere Torpedobomber machen kurzen Prozess.

### Die verwundbare Stelle

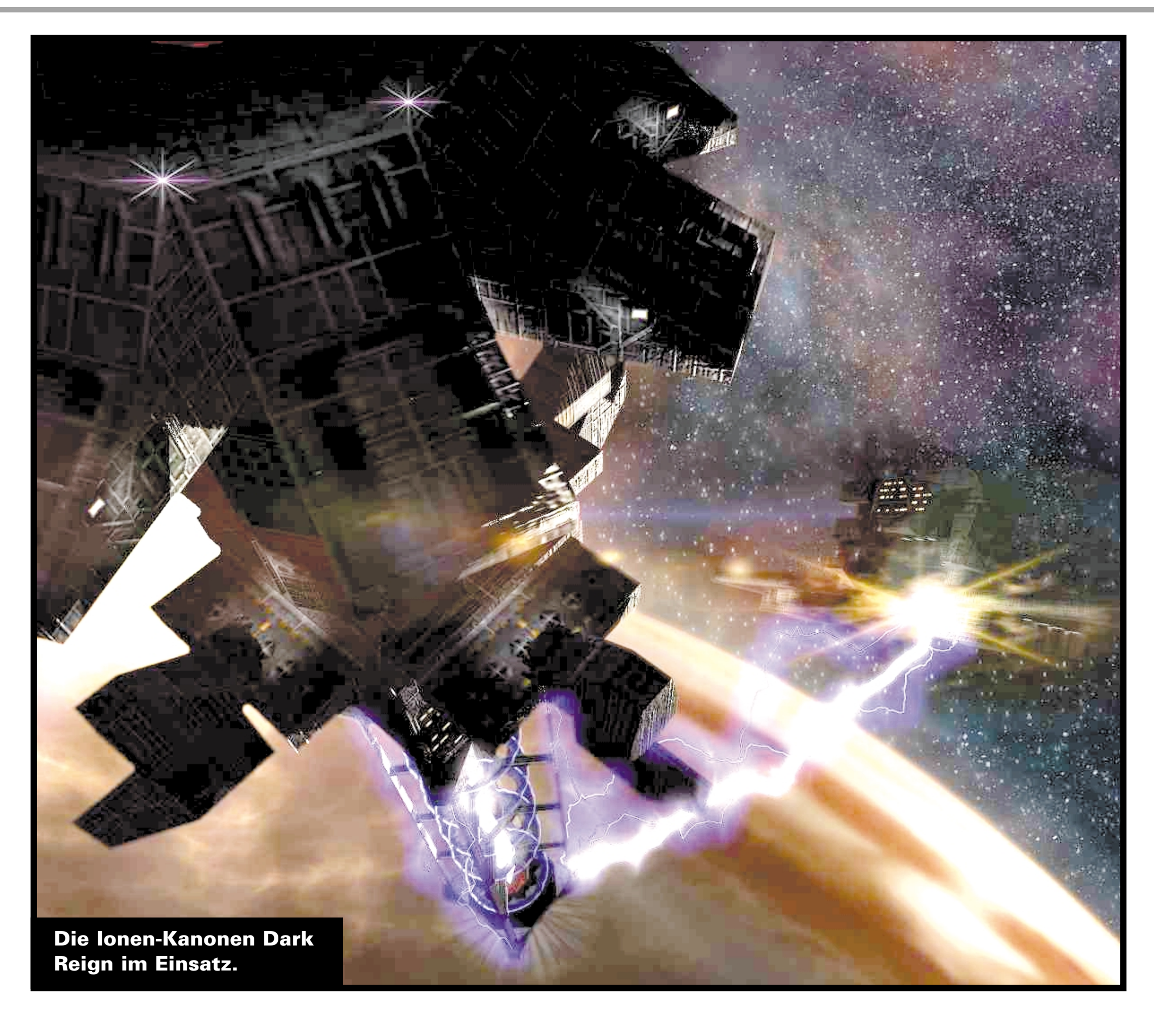


Die Klappe vom Ventilationsschacht ist weggesprengt, also jagen Sie eine Rakete vom Typ »Jackhammer« hinein.

### Erfolg!



So, das war's! Die Koalition hat ein Sprungtor weniger! Im Vordergrund schwebt das Wrack der Badanov.


Die Ionen-Kanonen Dark Reign im Einsatz.

fen und Raketen baut die Allianz in Ihren Jäger ein, teils sitzen am Heck sogar kleine Geschütztürme, die jedoch der Computer steuert. Je nach Waffe haben Sie Probleme mit Überhitzung, können also nicht nach Gusto herumballern. Der Sprit für den Nachbrenner hält auch nicht unbegrenzt, ist er alle, bleibt Ihnen nur noch, Vollgas zu geben. Natürlich verteilen Sie die Energie zwischen Schilden, Antrieb und Kanonen. Trotzdem gestaltet sich das eigentliche Fliegen der Kisten merkbar einfacher als bei Freespace oder »X-Wing Alliance«. Fette Kreuzer geistern ebenfalls durch die Gegend, die Sie erst der Schildgeneratoren und Triebwerke berauben, dann Ihrer Strahler. Hört sich alles sehr spaßig an, ist es auch, nur leider fehlen die Innovationen, ein Alleinstellungs-Merkmal, das nur »Starlancer« besitzen würde.

## Alles so schön bunt hier

Grafisch hat sich Digital Anvil mächtig ins Zeug gelegt. Die Schiffe weisen jede Menge Details auf, Explosionen samt Druckwellen sehen so schön aus, dass man allein schon dafür ein paar Jäger abknallen möchte. Durch die hochauflösenden Texturen verschwimmen die gefilterten Pixel beim Näherkommen nicht allzu stark.

Zerstörte Raumer hinterlassen eine Menge Schrott, allerdings manchmal auch tote Besatzungsmitglieder, die Ihnen dann wie im Verhoeven-Film »Starship Troopers« gegen die Windschutzscheibe klatschen – das ist eigentlich nicht nötig, sondern schon fast geschmacklos. Trotzdem alles in →

## Standpunkt

### ROLAND AUSTINAT

**Eigentlich ist Starlancer ein typisches Roberts-Weltraumspiel: Die Beerdigungs-Szene fehlt ebenso wenig wie die in den Hangar rennenden Piloten, das typische Anfliegen von Nav-Punkten und die hemmungslosen Dogfights. Die Menüs und zahlreiche der russischen Bösewichte erinnern mich gar an Privateer 2. Alles feine Komponenten, doch eins fehlt Starlancer: die kinoartige Atmosphäre à la Wing Commander. Wo sind Plaudereien mit meinen Kameraden zwischen den Einsätzen? Erst nach der siebten von rund 30 Missionen gibt's die erste, mäßig schöne Rendersequenz. Und meine Kabine? Mit Flugsimulator, Datenbank und Medaillenkiste ist die selbst für Kriegszeiten supersparsam ausgerüstet. Klar, Musik und Grafik sind rasant, doch das Gefühl, an richtig großen Schlachten mit riesigen Raumern teilzunehmen, bleibt aus. Freespace 2 ist in dieser Hinsicht ungeschlagen und muss sich auch sonst nicht vor Starlancer verstecken. Starlancer ist kein schlechtes Spiel – aber nicht der Wing-Commander-Erbe.**

### PRO & CONTRA

- ↑ Knackige Raumschlachten
- ↑ Gutes Fluggefühl
- ↓ Flaue Atmosphäre
- ↓ Detailarme Großraumer

## JÄGER DER ALLIANZ

### Crusader


Dieser leichte Jäger darf von Leutnants geflogen werden und ist mit zwei schwachen Kanonen bewaffnet.

### Predator


Der Predator ist ebenfalls leicht geschützt, verfügt aber über eine gute Beschleunigung.

### Naginata


Dieses auch für Leutnants freigegebene Leichtgewicht ist sehr wendig, ansonsten unterdurchschnittlich.

### Grendel


Verhält sich recht träge, beschleunigt aber gut und hat vier nach vorn gerichtete Kanonen.

### Coyote


Sind Sie Oberleutnant, nehmen Sie in diesem Jäger Platz, der lediglich zwei Bordkanonen hat.

### Mirage 4


Als Flight Lieutenant steuern Sie dieses Schiff, das ebenfalls durchschnittlich ist.

# Starlancer

### Tempest



Dieser schwere Jäger beschleunigt super, hat brauchbare Kanonen und Schutzschilde und ist wie üblich gepanzert.

### Patriot



Der mittlere Jäger nimmt zügig Fahrt auf, zeigt aber sonst nur mittlere Werte auf. Besitzt vier gute Kanonen.

### Wolverine



Dieser gedrungene Brocken aus Deutschland hat starke Schilde und die beste Panzerung.

### Reaper



Der schwere Jäger verfügt über eine gute Panzerung und Kanonen, ist mittelmäßig schnell, hat dafür kräftige Schirme.

### Phoenix



Dieser Prototyp mittlere Bauweise fliegt sehr schnell, ist wendig und hat vier Strahler.

### Shroud



Der japanische Prototyp ist zwar mäßig bewaffnet und schlecht gepanzert, verfügt dafür aber über starke Schilde.

## »Unkompliziert, spannend, schöne Missionen.«

→ allem sehr schön, allerdings macht Freespace 2 hier einen leicht besseren Eindruck. Die Schiffe haben dort einen Tick mehr Details, massive Raumschlachten mit Dutzenden Teilnehmern machen den Spielablauf glaubhafter.

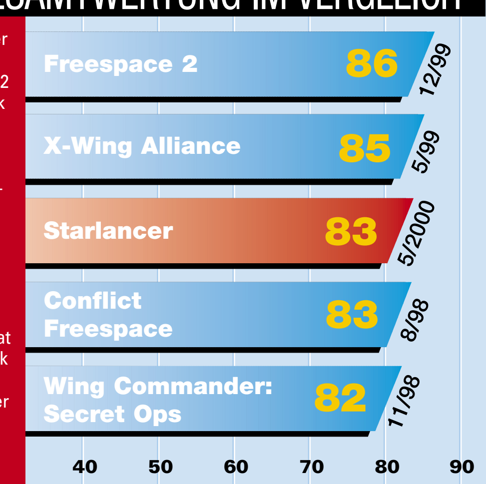
Die gerenderten Filmchen zeigen bei Starlancer, dass hier Profis am Werk waren. Diese sehen auch bei der Volition-Konkurrenz nett aus, nur hätte man dort jemanden Regie führen lassen sollen, der auch etwas davon versteht. Oft machen die Videos in Freespace 2 nämlich keinen allzu dramaturgischen Sinn.

Hier wie dort würden wir uns allerdings eine Identifikationsperson und Interaktion mit dem Rest der Mannschaft wünschen; schließlich hat dieses Element ja das ganze Genre begründet. Realfilme anstelle der spärlichen CGI-Animationen wären wohl besser, wenn auch teurer gewesen, selbst mit Chris Roberts' mäßigem Regie-Talent - oder dem von irgendjemandem.

Fazit: Ein gelungener Einstand und Rückkehr für die Gebrüder Roberts, doch die Spitze erreichen sie damit leider nicht. **(mash)**

### PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Starlancer kann nicht mit der intensiven und packenden Atmosphäre von Freespace 2 mithalten. Formidable Grafik und tolle Missionen sorgen für den Erhalt der Krone. X-Wing Alliance mag nicht so schön sein, aber nirgendwo sonst können Sie den Todesstern zerstören! Starlancer kombiniert unkomplizierte Bedienung mit spannenden Einsätzen, während das etwas betagte Conflict Freespace: The Great War immer noch durch Optik und viele Schiffe zu gefallen weiß. Opa Wing Commander Secret Ops muss Federn lassen, macht aber immer noch Spaß.






Selbst Jäger explodieren mit beeindruckenden Explosions-Effekten.





So ist es fein: Mutiger Einsatz wird mit Orden und Beförderungen belohnt.

### Standpunkt

#### MARTIN SCHNELLE

**Unkompliziert, spannend, schöne Missionen – so stellt man sich eigentlich einen guten Wing-Commander-Klon vor. Doch die Atmosphäre in Freespace 2 gestaltet sich unverkennbar dichter, die Raumgefechte empfinde ich dank der aktiv in die Kämpfe eingreifenden Schlachtschiffe und der höheren Zahl von Jägern deutlich intensiver. Zu den Flügelleuten baue ich hier kein Verhältnis auf, da es kaum Zwischensequenzen gibt und mir die Typen daher völlig egal sind. Die nicht abzubrechenden Animationen vor und während der Missionen nerven ebenfalls.**

**Davon abgesehen erwartet Sie aber ein fulminantes Vergnügen, viele Feinde warten auf ihre Vernichtung, und den ganzen Weltraum gilt es ebenfalls zu retten – so muss das sein. Auf Innovationen hoffen wir alle aber vergeblich.**

#### PRO & CONTRA

- ⊕ Spaßige Space-Action
- ⊕ Hübsche Optik
- ⊖ Nervende Kleinigkeiten
- ⊖ Atmosphäre unstimmig

### PC PLAYER WERTUNG

| | |
|---|---|
| Grafik | 80 |
| Sound | 80 |
| Einstieg | 90 |
| Komplexität | 60 |
| Steuerung | 90 |
| Multiplayer | nicht testbar |

**SPIELSPASS 83**

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis




# Need for Speed Porsche

ZWEIT-TEST
DEUTSCHE VERSION

■ **Hersteller:** Electronic Arts ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Gilde ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/600, 64 MByte RAM, 16 MByte-3D-Karte ■ **www.needforspeed.com**


»Moby Dick« in Aktion: Da hat kaum ein anderer Wagen eine Chance.

**Die deutsche Version ist schon seit einiger Zeit erhältlich, auf Grund der Güte des Titels liefern wir dennoch einen kleinen Nachtest.**

Egon Hoegen, der Sprecher des 7. Sinns, macht hier wieder den Kommentator. Auch wenn der Einsatz seines Wohllauts spärlich erfolgt und er keine ausführlichen Wagenbeschreibungen mehr abliefert: Sein Organ gehört inzwischen zum Programm wie das Gaspedal zum Sportwagen. Auf kleine Ungenauigkeiten im Haupttest (siehe PC Player 5/2000) wollen wir auch hinweisen: Die verhüllten Wagen können nicht durch Rennsiege freigeschaltet werden, sondern werden hoffentlich schon bald zum Download im Internet bereitgestellt.

Die Scheinwerfer der Fahrzeuge besitzen kein Fernlicht. Und im Multiplayer-Spiel können sofort alle Fahrzeuge angewählt werden, eine Übernahme aus dem Spielmodus »Evolution« erfolgt nicht.

Die Mehrspieler-Wertung, im Haupttest noch nicht testbar, wird nun bei 80 Spielspaßpunkten angesetzt. Ein bitterer Fauxpas zum Schluss: Boxster wird mit »s« geschrieben. **(uh)**




## Standpunkt

### UDO HOFFMANN

**Egon Hoegen ist schon seit Jahrzehnten das Gewissen der deutschen Autofahrer; diese Ikone wird nun aber von den Verantwortlichen unverständlicherweise dazu gezwungen, den Spieler permanent zu duzen: Nicht sehr passend. Ansonsten hat man nichts falschgemacht. Alles gut übersetzt, selbst die kleinsten der vielen Tuning-Teilchen in der Werkstatt besitzen nun eine adäquate deutsche Erläuterung. Außerdem ist die deutsche Version ganze 30 Mark billiger als die Importversion, da wird man ruckzuck zum Liebhaber der deutschen Sprache. Anschnallen, Schulterblick, losfahren. Gell, Egon?**

**PRO & CONTRA**

- (+) Der alte Egon
- (−) Hoegen duzt?!

Rennspiel für Fortgeschrittene

# Virtual Skipper



Mit dem 8-Meter-Boot kreuzen wir das Kielwasser der Kontrahenten. (OpenGL, 800x600)

■ **Hersteller:** Duran/Ubi Soft ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide, OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/266, 64MByte RAM, 8MB-Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/500, 128MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte ■ **www.virtualskipper.com**

## Setzen Sie die Segel in der ersten Jacht-Simulation am PC – drei verschiedene Boote warten auf Sie!

**Eine steife Brise im Gesicht, eine Tasse starken, heißen Grog in der Hand – so mögen wir das! Und so richtig Seemanns-Stimmung kommt auf, wenn man an einer Regatta teilnimmt. Doch vor den Erfolg haben die Götter den Schweiß gesetzt.**

### FAKTEN

- 3 verschiedene Boote
- 5 Rennstrecken
- Erste Segel-Simulation
- Online-Rennen

### Segeln für Anfänger

Bevor Sie an einem Rennen gegen einen oder mehrere andere Kontrahenten antreten, lernen Sie im Training, wie Sie Ihr Boot richtig am Wind halten und dafür sorgen, dass die Geschwindigkeit möglichst hoch bleibt. Außerdem fahren sich die drei Gefährte doch deutlich unterschiedlich: Das kleine 24-Fuß-Boot ist wendiger, während die 45 Fuß langen Offshore-Racer etwas behäbiger reagieren. Mit den 70-Fuß-Rennbooten werden Sie aber wohl die meisten Probleme haben, da sie sich am trägsten verhalten. Per Netzwerk oder Internet segeln Sie Regatten mit maximal acht Teilnehmern aus; für das Online-Spiel müssen Sie sich registrieren lassen unter www.virtualskipper.com, leider auch, um aktuelle Patches herunterzuladen. Alles, was das Seglerherz sich wünscht, finden Sie hier: Die Original-Regeln müssen eingehalten werden und dank der einblendbaren Anzeigen wissen Sie immer, wo sich die beste Strömung und Brise befinden. **(mash)**

An der roten Boje steht ein Wendemanöver an; jetzt nur nicht in den Windschatten geraten! (Direct3D, 1280x1024)

### Standpunkt

**MARTIN SCHNELLE**

Schön gemacht, fällt mir spontan zu diesem Spiel ein. Und dieser Eindruck bleibt. Alle interessanten Aspekte an einem Segelrennen bilden die Programmierer nach; Flauten und frische Brisen wechseln sich realistisch ab. Und eine 70-Fuß-Jacht steuert sich weitaus träger als ein kleiner Flitzer. Drumherum passiert eine Menge, da fahren Ausflugsboote durch die Gegend und fliegen Hubschrauber, Flugzeuge oder Ballons am Himmel.
Der Schwierigkeitsgrad ist jedoch - selbst in der niedrigsten Einstellung - nicht ohne. Grafisch wäre sicherlich mehr drin gewesen, zumal die Darstellung nicht die schnellste ist. Aber trotzdem ist Skipper ein hübsches Programm, das Hobby-Seglern die Zeit auf dem Trockenen vertreibt.

**PRO & CONTRA**

- ⊕ Ordentliche Segelei
- ⊕ Wind und Strömung schön nachgebildet
- ⊖ Nichts für Sonntagssegler
- ⊖ Könnte hübscher sein

### PC PLAYER WERTUNG

| | |
|---|---|
| Grafik | 50 |
| Sound | 60 |
| Einstieg | 60 |
| Komplexität | 80 |
| Steuerung | 80 |
| Multiplayer | 70 |

**SPIELSPASS 66**

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

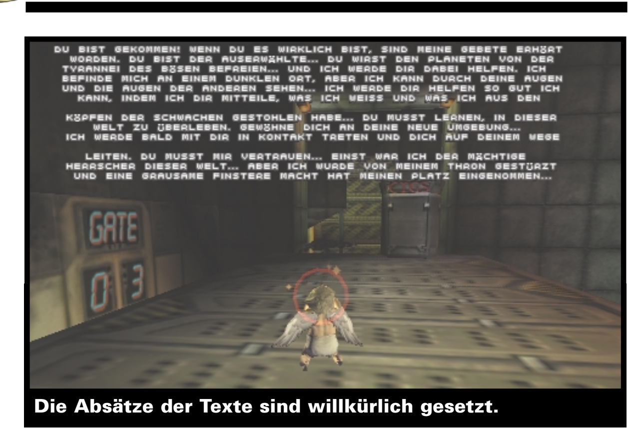
# Messiah







■ **Hersteller:** Shiny/Interplay ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.messiah.com**




Die Absätze der Texte sind willkürlich gesetzt.



Auch in der deutschen Version ist die Grafik hübsch.

**Als vor vier Monaten die Testversion von »Messiah« ins Haus schneite, hofften wir auf eine baldige Fertigstellung.** Also nun, »bald« ist ein dehnbarer Begriff, doch inzwischen wur-de sowohl in Amerika als auch in Deutschland mit der Auslieferung begonnen. Nach wie vor wetzen Sie als Engel Bob durch die 20 Level einer düsteren SF-Welt. Sie kämpfen quasi als Einzelkämpfer im Namen Gottes gegen das Böse, das sich immer weiter in der Stadt ausbreitet. Zu diesem Zweck darf man in beliebige Personen hineinschlüpfen und deren Spezialfertigkeiten nutzen. Neben diversen Hüpfeinlagen sind kleine Rätsel zu lösen und natürlich auch heiße Schießereien zu überleben. Mitgeliefert werden die englische, französische und natürlich die deutsche Version, wobei bizarrerweise in allen Fällen die Sounduntermalung des Vorspanns fehlt. **(tw)**




## Standpunkt

### THOMAS WERNER

Welche Wertung soll man in solch einem Fall geben? Die deutsche Übersetzung ist stellenweise holprig, wenngleich annehmbar. Die deutschen Synchronstimmen wirken im Vergleich mit den englischen Sprechern mäßig und die Absätze der Texte orientieren sich an der englischen Version, so dass Sätze sinnlos zerrissen werden. Andererseits ist sowohl die englische als auch französische Version enthalten. Auch ansonsten macht das Spiel einen höllischen Spaß, wenngleich wir bei einigen Rechnern leichte Probleme unter Direct3D hatten. Fazit: Die Wertung bleibt gleich.

### PRO & CONTRA

- (+) Mit englischer und französischer Version
- (–) Mittelprächtige Übersetzung

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Rally Masters




**Durch die Schluchten Italiens: Mag der (Bitmap-)Berg auch leuchten, die Strecke lässt kein Auge für solch Schönheit. (alle Bilder 800x600, Direct3D)**

## Rallye fahren ist ein schöner Sport, aber die Einsamkeit des Langstreckenfahrers ist nichts für Sie? Dann aufgepasst!

■ **Hersteller:** Digital Illusions/ Infogrames ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 4-MByte-3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/333, 32 MByte RAM, 8-MByte-3D-Karte ■ **www.rallymasters.com**

### FAKTEN

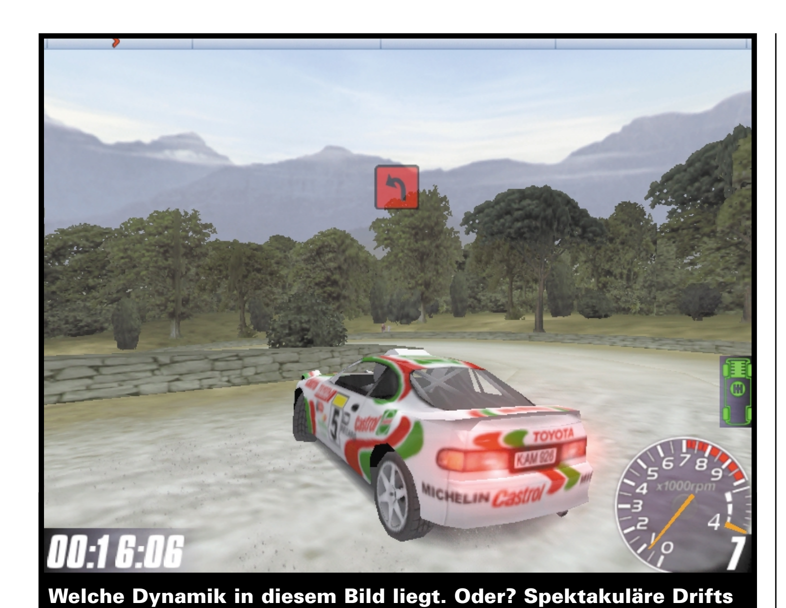
- 46 Strecken
- Circa 17 Wagen ...
- ... in 3 Leistungsklassen
- 5 Fahrperspektiven
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 4 Spiel-Modi
- 30 echte Fahrer als Gegner
- 3D-Karte ist Pflicht

**Unterhalten sich zwei Rallye-Fahrer: »Und dann, in Kurve 18, wäre ich beinahe mit dem Kotflügel an diesem Felsblock geraten.« Der andere: »Echt spannend.« Debattieren zwei »Rally Masters«-Piloten: »Und dann, in Kurve 18, hat mich Colin McRae von hinten gerammt und ich donnerte in den Straßengraben.«**

Der andere: »Hast du dem Unsympath das Fell gegerbt?« Der erste: »McRae ist recht kräftig.« Ja. So siehst's aus. Beim neuen Spiel des schwedischen Entwicklers Digital Illusion fahren Sie zwar auch Einzeletappen, aber der ritterliche Kampf Mann gegen Mann steht im Mittelpunkt.

### Rennen der Champions

Anno 1998 gehörte das famose »Motorhead«, ebenfalls von Digital Illusions, zu den am meisten unterschätzten Rennspielen des Jahres.

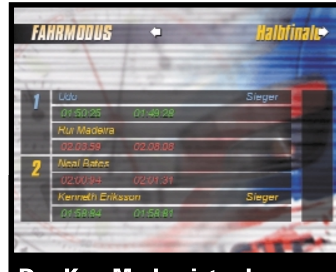


Welche Dynamik in diesem Bild liegt. Oder? Spektakuläre Drifts dank gutem Einbremsen sind kein Problem.

Rally Masters wird dergleichen vermutlich nicht passieren, dafür sorgt schon die Marketingpower von Infogrames, die den Schweden damals nicht zur Seite stand. Und auch wenn der aktuelle Titel ein paar kleine Schwächen hat, so besitzt er doch abermals den Charme des unkomplizierten, aber schwer zu meisternden Actionrenners.

**»Der Charme des Unkomplizierten.«**

Zunächst einmal hat Rally Masters Spiel-Modi ohne Ende. Sie können einfach gegen die Uhr fahren oder eine einzelne Etappe gegen die diverse Konkurrenz unter Rennbedingungen üben. Hauptsache sind die vier großen Spiel-Modi. »Masters Trophy« ist realen Rallyes nachempfunden: Sie fahren etliche Etappen gegen die Uhr, die dafür gebrauchte Dauer wird ausgerechnet und mit der Zeit der Gegner verglichen. »Rally Masters« geht schon mehr zur Sache: Auf speziell für den Zweikampf ausgelegten, zweispurigen Rundkursen – der Feind startet auf der einen, Sie hingegen auf der anderen Bahn – geht es gegen einen ausgewählten Gegner. Die Kurse entsprechen den Super-Extra-Etappen von Väterchen »Colin McRae Rally« und Sie schalten wie bei einem Tennisturnier per K.o.-Modus verschiedene, immer bessere Gegner aus.



Der K.o.-Modus ist erbarmungslos. Gespeichert wird erst am Turnier-Ende.

Beim »Challenge Cup« fahren Sie gleich gegen drei andere Konkurrenten auf normalen, einspurigen Rundkursen. Die zwei besten Piloten kommen in die nächste Runde, die Wagen werden vom Veranstalter vorgeschrieben, alle sitzen in den gleichen Fahrzeugen. Karambolagen treten hier häufiger auf. Und der absolute Höhepunkt, zumindest was den Schwierigkeitsgrad betrifft, ist das »Rennen der Champions«. Ein Duell-Kurs auf Gran Canaria, den man am besten wie seine Hosentasche und die Farbe seiner Unterhose kennen sollte, fordert zum Kräftemessen gegen die besten Fahrer der Welt auf. Ganz ähnlich wie das Masters Trophy, aber der Kurs ist immer der gleiche und die Konkurrenz unglaublich gewieft. Zum Dank gibt es hier aber auch die schönsten Pokale für den Trophäenschrank. Hinzu kommt noch, dass es in den Veranstaltungen auch noch jeweils drei verschiedene Leis- →



Die Duell-Etappe in den USA. Ein enorm witziger Kurs, der sogar über eine Brücke führt.

## Standpunkt

### MARTIN SCHNELLE

Viele hübsche Autos samt halbwegs realistischem Fahrverhalten sorgen für länger anhaltenden Spielspaß. Leider musste ich an meinem Rechner mit der Tastatur antreten, da weder Joystick noch Lenkrad von den Rallye-Meistern erkannt wurden. Aber auch mit diesem Handicap werden Sie fertig, denn durch passendes Bremsen schlittern Sie unbehelligt durch die Kurven. Kleiner Tipp: Grundsätzlich steht der Schwierigkeitsgrad auf schwer. Also, erst mal ein wenig herunterregeln. Bei den Rennen selbst fällt auf, dass sowohl die Stereo-Sounds anderer Fahrzeuge als auch das Turbo-Pfeifen des Motors vom Raumklang her falsch dargestellt werden. Dafür wartet ein Haufen schöner und abwechslungsreicher Strecken auf Rallye-Aspiranten. Zwar kein Colin-McRae-Killer, verkürzt die Wartezeit auf den zweiten Teil der Codemasters-Simulation aber erheblich.

### PRO & CONTRA

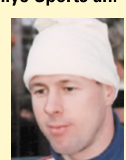
- Langfristig spaßig
- Optisch nett

- Controller werden nicht immer erkannt
- Sound schlecht gemixt


Strecken-Verzierungen wie dieser Bagger sind leider nur sehr selten.

## DIE VORBILDER

In Rally Masters treten Sie gegen gleich 30 Großmeister des Rallye-Sports an.



**Colin McRae**
Diesen Herrn kennt jeder Computerspiel-Fahrer.
Nationalität: Brite
Alter: 31
Wagen: Ford



**Carlos Sainz**
Ein zäher Bursche, einer der besten Piloten überhaupt.
Nationalität: Spanier
Alter: 40
Wagen: Toyota

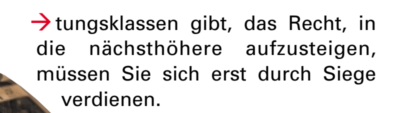


**Tommi Mäkkinen**
Wurde als erster Fahrer überhaupt dreimal nacheinander Weltmeister.
Alter: 37
Wagen: Mitsubishi



**Walter Röhrl**
Die deutsche Legende. Immer noch unvergessen.
Alter: 53
Wagen: Audi

# Rally Masters



→tungsklassen gibt, das Recht, in die nächsthöhere aufzusteigen, müssen Sie sich erst durch Siege verdienen.

## Fahren wie die Champions

Damit Ihnen die Sache nicht zu leicht fällt, sollten Sie eine angemessene Schwierigkeitsstufe wählen, denn merke: Schwer erkämpfte Siege machen doppelt glücklich. Das Fahrverhalten der Boliden hilft Ihnen auf jeden Fall wo es nur kann, und ist für einen Actiontitel geradezu phänomenal. Im eisigen Schweden zum Beispiel ist es keine gute Idee, immer Vollgas zu geben, die Räder drehen dann gerade bei Drifts durch Kurven permanent durch. Ein zartes Streicheln des Gaspedals sorgt für bessere Bodenhaftung und den möglicherweise entscheidenden Vorteil. Ein anderes Beispiel für die gute Fahrphysik: Mit der rechten Seite geraten Sie auf Schotter, die Reifen auf der linken Seite befinden sich aber noch auf Asphalt. Es kann nun ohne weiteres passieren, dass Sie mit stupidem Vollgasgeben den Wagen um 180 Grad herumreißen und etliche Sekunden verlieren. Kleine Flugeinlagen über Buckel und die anschließende Landung werden ebenso gut simuliert.

Wenn das Fahrverhalten so gelobt wird, warum reden wir dann permanent von einem Actiontitel? Nun, in vielen Bereichen haben die Programmierer einfach keinen Wert auf realitätsnahe Umsetzung gelegt. So gibt es auf normalen Rallye-Etappen gerade mal drei Zeitmessungen, in denen sehr schlicht der Abstand zu den anderen Fahrern angezeigt wird. Das Schadensmodell ist ebenfalls simpel gehalten. Sie können Ihre Reifen beschädigen, wodurch die Bodenhaftung nachlässt. Dann kann man noch die Motorleistung durch großangelegte Unfälle mindern oder einzelne Gänge im Getriebe verlieren. Das war es aber auch schon. Außerdem ist es so gut wie unmöglich, mit der halben Stunde Reparaturzeit, die man (bei der Masters Trophy) zwischen den jeweiligen Etappen zur Verfügung hat, nicht auszukommen. Das Flair einer echten Rallye – Fahr bloß vorsichtig, der Wagen könnte auseinanderfallen, und was machen wir dann? Laufen? – wird deshalb nie erreicht. Stattdessen wird immer voll Stoff gegeben, in der nächsten Prüfung ist der Wagen ja sowieso wieder völlig in Ordnung. Wie auch der Tuning-Part selber kaum vorhanden ist. Aber gerade diese Aussicht mag den einen oder anderen reizen.

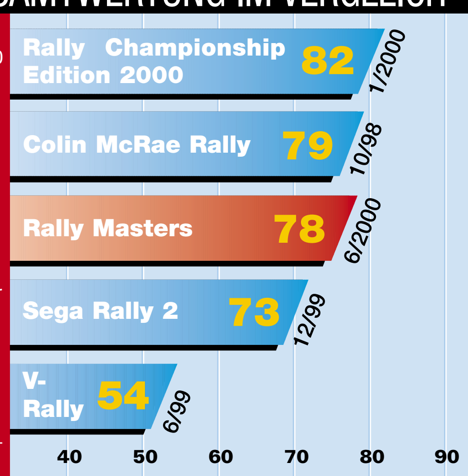
**»Gutes Fahrverhalten.«**

## Champions-Salat

Immerhin: Ein Beifahrer ist in den meisten Veranstaltungen dabei und voll auf der Höhe. Ein nüchterner Bursche zwar, aber der Informations-Overkill, der einem bei der »Rally Championship Edition 2000« bisweilen schwer aufs Getriebe geht, findet nicht statt. Und geht man mit seinem Wagen zu rüde um, ringt er




Eine ernsthafte Simulation mit guter Grafik und bis zu 20 Minuten langen Etappen: Rally Championship von Ubi Soft. Altmeister Colin McRae Rally ist dank seines überragenden Fahrgefühls immer noch eine Liebe wert. Der Rally Master richtet sich an Leute, die den Zweikampf mögen. Auch die Sega Rally ist im Grunde ein reiner Actionrenner. Sehr bunt, aber mit einem merkwürdigen Fahrgefühl. Von V-Rally erschien eine vielgelobte Fortsetzung auf der PlayStation. Ob die PC-Umsetzung ähnlich gut wird? Teil 1 ist jedenfalls nicht mehr zu empfehlen.




### DIE RENNSTRECKEN

**Jeder der sechs Schauplätze besitzt (natürlich) leicht unterschiedliche Anforderungen und neun verschiedene Strecken. Jeweils fünf normale Etappen, drei Rundkurse und ein Duell-Kurs. Eine Ausnahme ist Gran Canaria, wo sich nur ein Duell-Kurs befindet.**



**Italien: Eine Mischung aus Schotter und Asphalt. Besticht durch seine landschaftlich schönen Strecken.**



**Indonesien: Noch steht der Regenwald, genießen Sie ihn. Schotter und glibberiger Matsch warten schon.**



**Schweden: Mit seinen Eiswüsten bestraft die Heimat der Programmierer jeden Fahrfehler unbarmherzig.**

Volkan Isik




**Riskanter Fahrstil, was? Aber ob Sie es glauben oder nicht, das ist bei Rally Masters gar nicht so selten.**



**An je drei Strecken-Punkten wird etwas primitiv die Zeit gemessen.**



Der Fernblick ist bisweilen bemerkenswert.

sich sogar zu Rügen oder anderen Kommentaren durch: »Pass doch auf.« oder »Bleib locker.« Und die einzelnen Rennstrecken sind bisweilen sehr abwechslungsreich. Gerade in Italien oder England führen die Wege durch malerische Dörfchen, dann wieder runter auf einen Schotterweg, einen Berg hoch und wieder runter, über eine Brücke, durch einen Tunnel, an einem See vorbei und das alles auf einer Strecke. Beim heimatlichen Schweden selbst aber überkam die Jungs die große Depression. Da ist immer alles verschneit und außer einem Holzstapel abseits des Weges gibt es dort scheinbar kaum

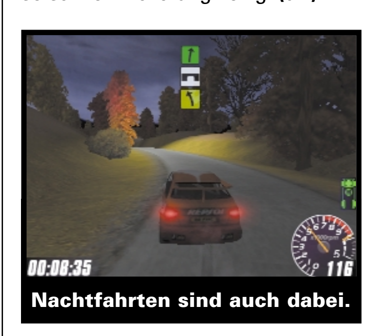


Verkeilen sich die Computergegner ineinander, sollte man das zum Überholen nutzen.

etwas zu sehen. Die Motorgeräusche sind nicht schlecht, gehen Sie etwa vom Gas, zündet der Motor prima nach, aber insgesamt sind sie sich zu ähnlich. Mehr als drei Standards gibt es nicht, falls wir uns verhört haben sollten, dann ist es auch nicht mehr der Rede wert. Auch die Fahrunterschiede sind nicht die Welt, einige Wagen sind etwas stabiler (liegt am Mehrgewicht) als andere, Allradfahrzeuge liegen in Kurven leicht besser, aber das fällt gar nicht so auf. Der Geschwindigkeitsvorteil solcher Superautos, wie des Audi S1 von Legende Röhrl, ist der deutlichste und dann aber auch unübersehbare Unterschied zu normalen Rennern wie einem Renault Megane F2.

Welches Urteil lässt sich fällen: Rally Masters ist die kurzweilige Alternative für Leute, die nur am Fahren interessiert sind, ohne sich lange über solche Dinge wie die richtige Reifenwahl oder Getriebeeinstellungen den Kopf zerbrechen zu wollen. Die Grafik ist geschmeidig und läuft auch auf kleineren Rechnern noch flüssig, mit einem normalen Pentium II lässt sich ein ordentliches Tempogefühl herauskitzeln. Und vor allem durch seine Masse an Spiel-Modi wird Rally Masters außerdem so schnell nicht langweilig. **(uh)**


Ein zünftiger Videorekorder darf selbstverständlich nicht fehlen.



Nachtfahrten sind auch dabei.

## Standpunkt

### UDO HOFFMANN

Bei Rally Masters bietet sich ein Vergleich mit dem alten Bleifuss-Titel von Milestone an. Flugs ans Steuer gesetzt und losgebrettert, ohne sich groß zu sorgen. Das Fahrgefühl ist prima, die Sonne lacht, und diesen Kerl da vorne im Mitsubishi – wie heißt der Knilch, ach Mäkkinen, wer soll das sein? – also, den kriegen Sie auch noch. Und sollte es nicht klappen, muss man nicht bekümmert sein, der ist, wie das Programm erläutert, der beste der Welt.
Gerade die kurzweiligen Duelle liefern »normalen« Rennfahrern, die echte Gegner brauchen, um sich glücklich zu fühlen, Spielspaß-Anreize. Nur Realisten rümpfen die Nase: »Schau nur, welch primitives Schadensmodell!« Aber auch sie werden das Fahrverhalten loben. Vielleicht macht Digital Illusions in naher Zukunft auch so anspruchsvolle Simulationen wie Milestone. Das Können wäre da.

### PRO & CONTRA

- Schönes Fahrverhalten
- Übung macht den Meister

- Rallye light
- Tunig-Part nur vorgeschoben

### PC PLAYER WERTUNG

| | |
|---|---|
| Grafik | 70 |
| Sound | 70 |
| Einstieg | 80 |
| Komplexität | 70 |
| Steuerung | 80 |
| Multiplayer | 70 |





**England:** In England regnet es gern, aber nicht nur. Unterschätzen Sie die gemeinen Straßengräben nicht.


**Amerika:** Sand, Schotter und Asphalt. Sand ist nicht gerade die griffigste Unterlage. Merkt man echt schnell.


**Gran Canaria:** Hier wird nur im Rennen der Champions gefahren. Danach kennt man jeden Zentimeter auswendig.



Sieg ...

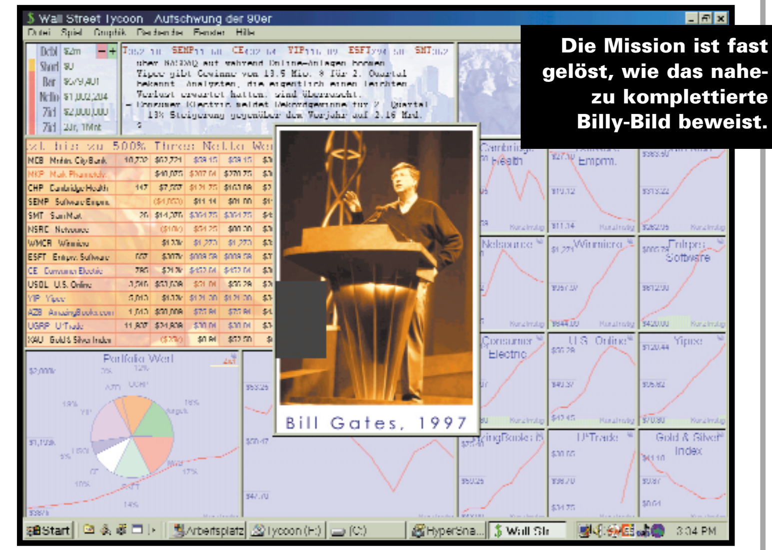

... oder Niederlage. Im K.o.-Modus liegen die beiden Extreme dicht beieinander.

Wirtschaftssimulation für Einsteiger

# Wall Street Tycoon

■ **Hersteller:** Lumis/Ubi Soft ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** Im Internet mit realen Kursen ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Internet-Anschluss ■ **www.ubisoft.de**

## DAX, Daytrading und Diversifikation – digitale Kohle für jeden in Zusammenarbeit mit n-tv, b.i.s. und Citibank.




Die Mission ist fast gelöst, wie das nahezu komplettierte Billy-Bild beweist.

### FAKTEN

- 9 historische Missionen
- Zufallsgenerator für Szenarien
- Jeweils 14 Werte können zu einem Portefeuille zusammengestellt werden

**Während das Aktienfieber in den Strassen steigt und immer größere Menschenmassen infiziert, könnte es vielleicht eine gute Idee sein, ein Börsenspiel für den Computer auf den Markt zu werfen.**

So wird man wohl bei Ubi Soft spekuliert haben – doch der »Wall Street Tycoon« krankt am selben Problem wie praktisch jeder Genrekollege: Er ist eine Aktiensimulation. Dies bedeutet hier, dass man unter neun historischen Szenarien von den 20er Jahren bis zum Internet-Boom der jüngsten Vergangenheit wählen kann; auch ein Zufallsgenerator steht zur Verfügung.

Mit jeweils 14 vorgegebenen Werten darf man dann handeln, wobei die per Sprachausgabe vorgelesenen Meldungen fix in Käufe oder Verkäufe umzusetzen sind. Je nach Tempo der Echtzeituhr kann es dabei hektisch zugehen. Die Missionen zeichnen sich durch variable Gebühren und Feinheiten wie Limitorders aus. Trotz der angesagten Hektik reduziert sich die ganze Sache sehr schnell auf wenige Spielelemente, was natürlich die Spielspaß-Note enorm drückt.

### Online macht den Unterschied!

Aber man kann auch Online spielen, und zwar unter Verwendung von realen Aktienkursen (wenn auch natürlich nur mit »Spielgeld«) – und das ist der eigentliche Clou des Programms! Die weitaus schnellste Variante ist die Daytrader-Mission, wo Sie auf Kursänderungen sofort reagieren können. Das so erzielte Ergebnis stellt also ein realistisches Resultat dar.

Andere Online-Einsätze, wie etwa die Verwaltung eines riesigen Portefeuilles, erstrecken sich natürlich auch real über lange Zeit, weil man meist nur einmal am Tag hineinschaut, um die Lage zu peilen. **(jn)**



Die Daytrader-Mission mit echten Internet-Kursen.

### Cool oder Käse?

**Um es noch mal ganz eindeutig zu sagen: Die bescheidene Gesamtnote bezieht sich nur auf das »normale« Spiel ohne Internetverbindung! Sobald man jedoch anfängt, mit realen Kursen zu handeln, erfährt der Wall Street Tycoon einen ungeahnten Motivationsschub! Wer also über eine Netzanbindung verfügt und sich für Aktien interessiert, sollte sich von der Gesamtwertung keinesfalls abschrecken lassen!**

### Standpunkt – JOE NETTELBECK

**Bisher ist mir noch nie ein Titel untergekommen, der so extrem in zwei Teile zerfällt wie Wall Street Tycoon. Solange wir vom normalen Spiel am Solo-Computer reden, weckt er allenfalls kurzfristiges Interesse. Auch wenn sich die Hersteller erkennbar Mühe gegeben haben – Aktienhandel ist eben Aktienhandel. Das Online-Spiel jedoch (widergespiegelt in der Online-Teilnote) entwickelt einen packenden Reiz: Hier geht es um wirkliche Kurse, hier macht man virtuelle, aber doch »echte« Gewinne und Verluste. Und nicht zuletzt lässt sich dieser Teil als Trockenübung für Penunzen-Praktikanten verwenden – wer hier gewinnt, wird auch im richtigen Leben nicht scheitern ...**

### PRO & CONTRA

- **+ Interessante Internet-Missionen**
- **– Normales Spiel bald langweilig**
- **– Hat den grafischen Charme einer Tabelle**

### PC PLAYER WERTUNG

| | |
|---|---|
| Grafik | 10 |
| Sound | 60 |
| Einstieg | 80 |
| Komplexität | 60 |
| Steuerung | 80 |
| Online | 80 |

**SPIELSPASS 52**

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# Shogun: Total War

■ **Hersteller:** The Creative Assembly/Electronic Arts ■ **Testversion:** Beta vom April 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.totalwar.com**

**Strategie im mittelalterlichen Japan – wählen Sie selbst, ob Sie nur rundenweise Ihr Reich vergrößern oder auch Echtzeit 3D-Schlachten schlagen.**

**Horch wer kommt von draußen rein, wird wohl ein Samurai sein!**




**Strategie mit Brettspiel-Flair: Wer mag, kann die Kampagne ausschließlich rundenweise absolvieren. (alle Bilder Direct3D, 800x600)**

## FAKTEN

- Dynamische Kampagne
- 8 Kriegsparteien
- 6 historische Schlachten
- 2 Spielebenen: Strategie und Taktik
- 3D-Schlachten mit bis zu 5000 Kämpfern
- Historische Bezüge
- 85 Mehrspieler- und Solo-Karten
- Tutorial

**Auch wenn Japaner heute angeblich vorwiegend durch Entkräftung im Büro umkommen, so waren sie einst ein ausgesprochen kampflustiges Volk. Schließlich haben sie das Kriegshandwerk nicht nur mit ihren entsetzten Nachbarn und sogar den Amerikanern ausführlich praktiziert, sondern schon vorher auf ihrer eigenen Insel ausgiebig geübt.**

Tatsächlich bot besonders das 16. Jahrhundert den Japanern reichlich Gelegenheit, um Erfahrungen für das fachgerechte Niedermetzeln gegnerischer Heere zu gewinnen, denn in Japan tobte ein grausamer Bürgerkrieg. Genau darum geht es auch bei »Shogun: Total War«: Mehrere Fürstenfamilien ringen um die Vorherrschaft und nur der geschickteste Feldherr hat die Chance, die sechs konkurrierenden Clans sowie unabhängige Rebellen zu schlagen.

**»Die 3D-Schlachten sind ein Spiel im Spiel.«**



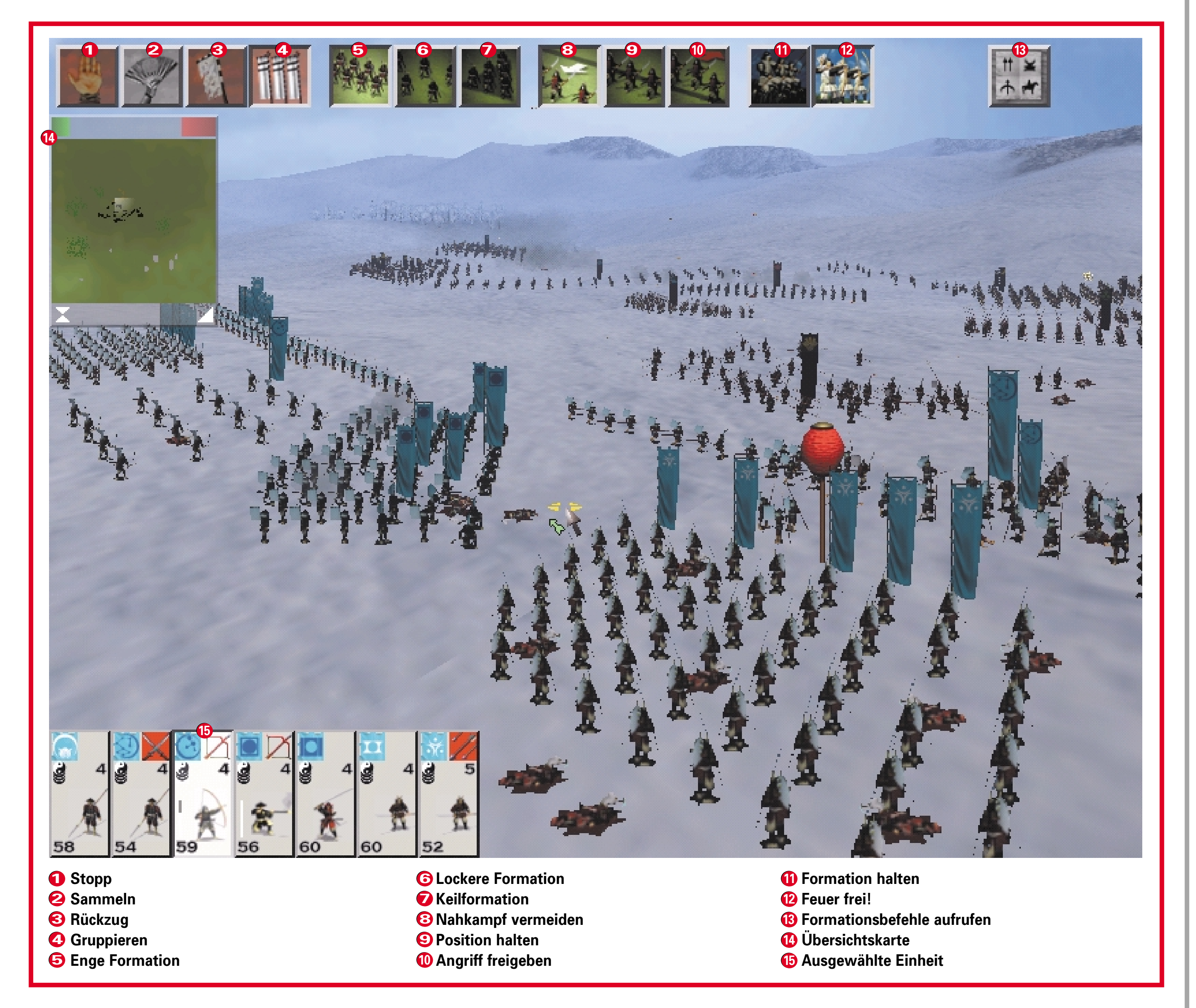
**Furchtlose Kämpfer erstürmen eine Festung.**

Obwohl bei Präsentationen dieses Titels immer das dreidimensionale Schlachtfeld im Vordergrund stand, besitzt Shogun zwei Spielebenen: Auf einer strategischen Karte Japans wird der Nachschub organisiert und werden Truppen verschoben, die Schlachten können auf Wunsch entweder automatisch berechnet oder in Echtzeit auf 3D-Landschaften ausgefochten werden. Durch diesen Kniff werden sowohl Strategen mit Hang zur großen Perspektive als auch ausgefuchste Taktiker bedient.

### Erkenne Dich selbst ...

Zu Beginn der Kampagne entscheiden Sie sich für einen von sieben rivalisierenden Clans, die – ähnlich wie die Völker bei »Age of Empires« unterschiedliche Vorzüge besitzen. Dies macht sich insbesondere dadurch bemerkbar, dass je ein Kämpfertyp besonders günstig rekrutiert werden darf. Zudem unterscheiden sich Lage und Zuschnitt der Provinzen voneinander.

Die Kartenansicht mit der Aufteilung Japans in verschiedene Provinzen erinnert deutlich an die Präsentation des Brettspiels »Risiko«. Spielfiguren symbolisieren Armeen und Botschafter, aber auch Festungen sind hier zu erkennen. Nach dem Anklicken einer Provinz werden am unteren Bildrand die dort vorhandenen Bauwerke angezeigt, und gerade die sind in der Kampagne fast genauso wichtig wie Ihre Heere. Schließlich sind Sie auf Steuereinnahmen angewiesen und diese fließen nur, wenn die Wirtschaft brummt. Keine



1. Stopp
2. Sammeln
3. Rückzug
4. Gruppieren
5. Enge Formation
6. Lockere Formation
7. Keilformation
8. Nahkampf vermeiden
9. Position halten
10. Angriff freigeben
11. Formation halten
12. Feuer frei!
13. Formationsbefehle aufrufen
14. Übersichtskarte
15. Ausgewählte Einheit

Sorge, Sie müssen nicht noch Unternehmen managen, sondern ordnen die Errichtung von Minen oder Häfen an und verbessern beispielsweise den Ackerbau. Zudem legt man einmal jährlich den Steuersatz fest, der nicht nur den Geldfluss in Ihre Kriegskasse beeinflusst, sondern auch die Loyalität Ihrer Untertanen steigen oder sinken lässt. Deshalb Vorsicht: Aufstände können fast genauso unangenehm sein wie eine Invasion.

Jede Spielrunde entspricht einer Jahreszeit, so dass bereits nach vier Runden ein ganzes Jahr verstrichen ist. Da Ihre Einheiten offenbar drei Monate benötigen, um von einem Landstrich zum nächsten zu tingeln und die Erstellung von Bauwerken mitunter Jahre beansprucht, will jeder Zug wohlüberlegt sein.

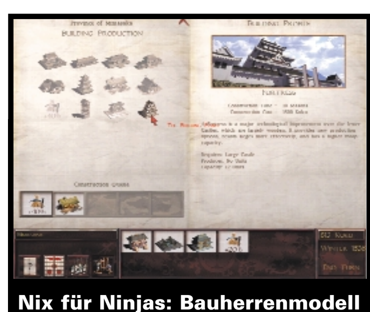
## ... und kenne Deinen Feind ...

In den Provinzen kann nur jeweils an einem Gebäude gewerkelt werden und mit dem Bau wird erst begonnen, wenn sich die Gesamtsumme der Kosten in Ihrer Schatulle befindet. Zudem stehen nicht sofort sämtliche Gebäudetypen zur Verfügung, einige erfordern beispielsweise die Anwesenheit einer großen Burg. Auch die von Ihnen trainierbaren Soldatentypen hängen von den Fortschritten beim Gebäudebau ab. Das Spektrum der 16 Einheitengattungen reicht vom Samurai über Kavallerie und Kampfmönche bis hin zum Ninja. Letzter eignet sich besonders gut, um die Stärke feindlicher Truppen auszuspähen oder Attentate auf Abgesandte oder Heerführer auszuführen. Eine besondere Geheimwaffe sind die Geishas, die sich flexibel als Diplomatin, Spionin und gedungene Mörderin einsetzen lassen. Mit Feuerwaffen ausgerüstete Teppu-Ashigaru und Musketiere stehen nur zur Verfügung, wenn Kontakte zu Europäern unterhalten werden. Ereignisse wie Erdbeben oder die Geburt eines Erben.

**»Die Kartenansicht erinnert an ein Brettspiel.«**

Beim Test konnte festgestellt werden, dass sich manche Computergegner nur solange an Bündnisse und Friedensverträge halten, bis sie wegen einer Schwäche die gute Gelegenheit zum Angriff wittern. Daher sollten auch Sie diplomatische Abmachungen vorwiegend benutzen um sich Luft zu verschaffen und in Ruhe den nächsten Eroberungsschlag vorzubereiten. Der gelingt jedoch nur, wenn Sie durch Spione wissen ob der Feind nicht doch mehr Truppen in der Hinterhand hat als vermutet. Die vom Computer gespielten Rivalen verfolgten höchst unterschiedliche Strategien und konzentrierten →

# Shogun: Total War



Nix für Ninjas: Bauherrenmodell nach Shogun-Art.

→ sich mal auf Wirtschaft, mal offensiv auf die Produktion neuer Rekken.

### ... dann ist der Sieg Dein!

Optischer Höhepunkt von Shogun sind jedoch die dreidimensionalen Echtzeit-Schlachten mit bis zu 5000 teilnehmenden Männern. Diese Schlachten werden viele als Beiwerk betrachten, da sie nicht selbst ausgefochten werden müssen, doch sie sind sozusagen ein fast eigenständiges Spiel im Spiel. Speziell in höheren Schwierigkeitsstufen empfiehlt es sich, die Truppen eigenhändig zu dirigieren – es sei denn, Sie besitzen eine deutliche Übermacht. Allerdings sollten taktische Grundkenntnisse vorhanden sein – die Designer von Shogun empfehlen die Lektüre von Sun Tzus »Die Kunst des Krieges«, dessen Grundsätze zur Taktik in die Programmierung einflossen.

Zunächst ist es wichtig, die Eigenschaften der Truppengattungen genau zu kennen, denn der Kampf-Algorithmus basiert auf dem »Stein-Schere-Papier«-Prinzip. So sind Bogenschützen besonders gut gegen herannahende Fußsoldaten einzusetzen. Nahen jedoch Reiter, bricht unter ihnen schnell Panik aus. Leider war auch zu beobachten, wie drei berittene Samurais eine ganze Abteilung von 40 Bogenschützen in Schach hielten – eine Schwäche des ansonsten gut ausbalancierten Kampfsystems.

Sie kommandieren nicht die individuellen Soldaten, sondern schikken immer ganze Regimenter in die Schlacht. Von großer Wichtigkeit ist die dabei gewählte Formation. Sie können mit wenigen Mausklicks sogar das gesamte Heer in neue Schlachtordnungen zwingen, wobei sich die Männer je nach Strategie offensiv oder defensiv positionieren und Kavallerie, Bogenschützen sowie Schwertkämpfer automatisch ideal anordnen. Dennoch ist mitunter viel taktisches Geschick vonnöten, um den Gegner in die Knie zu zwingen. Auf einer Anhöhe postierte Bogenschützen und in einem Wäldchen versteckte Reiter können überraschend den Flanken auch großer Heere zusetzen. Entsteht erst einmal Panik auf der Gegenseite, ermüdet der Gegner oder kann gar ein feindlicher General aus dem Sattel gekippt werden, so ist der Sieg nah.

Seltsamerweise gibt es kein Belagerungsgerät zur Erstürmung feindlicher Festungen und zudem wirken auch die Landschaften ein wenig zu kahl. Taktisch wichtige Elemente wie Flussläufe und Brücken sind vorhanden, zudem gibt es Wettereffekte wie Schnee, Regen oder Herbstnebel, die den Verlauf beeinflussen. Sowohl die sechs nachvollziehbaren historischen Schlachten als auch die Mehrspieler-Partien beschränken sich übrigens rein auf die Echtzeitgefechte. **(tw)**



Das Erklimmen eines Hügels in voller Kampfmontur ist wahrlich kein Spaß.

### SUN TZU UND DIE KUNST DES KRIEGES

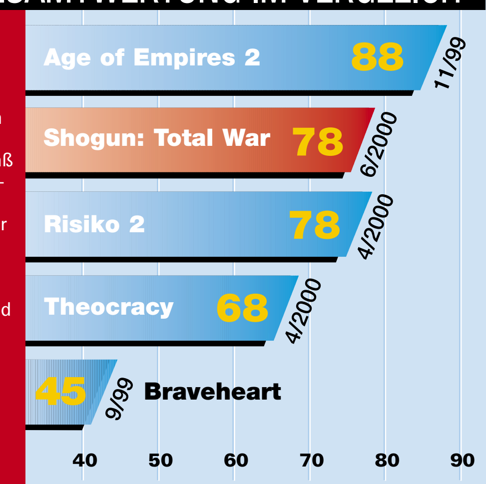
**Shogun: Total War stützt sich auf die vor 2400 Jahren von Sun Tzu aufgestellten Grundregeln der Kriegsführung. Sun Tzu, auch Sun Wu oder Sunzi genannt, machte eine rasante Karriere als Feldherr des chinesischen Königs Ho Lu. Die Legende berichtet, dass Sun Tzu vor seiner Berufung zum General vom König auf die Probe gestellt wurde: Er sollte seine militärischen Theorien durch den Drill von 120 Hofdamen unter Beweis stellen. Anfangs quittierten die Frauen seine für**



**sie ungewohnten Kommandos mit Kichern und Gelächter. Daraufhin ließ er als Abschreckung die beiden als Offiziere fungierenden Lieblingskonkubinen des Königs – gegen den Einspruch des Herrschers – enthaupten. Motiviert durch diesen Anblick klappte dann der Drill wie geschmiert und der König war endgültig von den Fähigkeiten Sun Tzus überzeugt. Wer mehr wissen will, liest Sunzis Buch »Die Kunst des Krieges« (Droemer Knaur Verlag; ISBN: 3-426-27081-1; 16,90 Mark).**

### PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Age of Empires ist für alle Freunde historisch angehauchter Echtzeitstrategie die Referenz. Allerdings ist Shogun: Total War deutlich authentischer, wenngleich darunter auch der Spielspaß etwas leidet. Die Brettspielumsetzung Risiko 2 ist ein strategisch flacher Spaß für Einsteiger. In die Welt der Azteken entführt Sie das etwas umständliche Theocracy. Absolut enttäuschend war das schottische Braveheart, bei dem die gleiche Grundidee von Shogun stümperhaft und überkompliziert umgesetzt wurde.



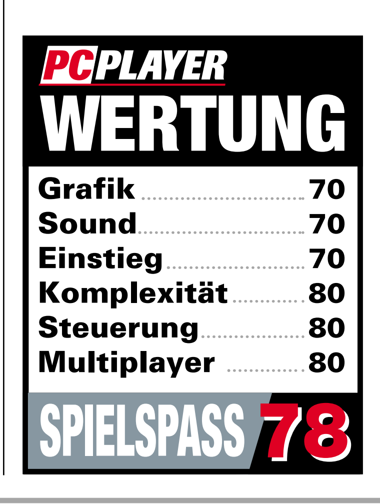

### Standpunkt

#### THOMAS WERNER

**Seit ich vor 15 Jahren in der Fernsehserie Shogun erste Brocken Japanisch aufgeschnappt habe, fasziniert mich diese Kultur. Ja, auch ich esse seither Sushi – wenngleich lieber mit Tunfisch als mit Garnelen. Und genauso geht es mir mit Shogun: Die aufwändigen Echtzeit-Schlachten mitsamt 3D-üblicher Orientierungsprobleme sind zwar hübsch anzusehen und bekommen bestimmt auch einigen Feinschmeckern, aber mir sagt eher der rundenbasierte Part zu – sozusagen der Tunfisch dieses Spiels. Umso erfreulicher, dass diese beiden Bestandteile je nach Belieben unabhängig voneinander oder in Kombination zu genießen sind. Der brettspielähnliche Strategiepart mit seinem Risiko-Flair ist einfach spaßiger als das Schlachtengetümmel. Dafür bieten die 3D-Gefechte erstaunlichen Realismus mit eingängiger Bedienung, doch geht Realismus bekanntlich nicht immer mit hohem Spielspaß einher.**

#### PRO & CONTRA

- **Japanisches Flair**
- **Zwei verschiedene Spiel-Modi**
- **Realistische Schlachten**
- **Eingängige Bedienung**
- **3D-Schlachten erfordern erfahrene Taktiker**



Strategiespiel für Einsteiger

# Mühle 3D

■ **Hersteller:** CDV ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** P/60, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P/90, 32 MByte RAM



**Wie ein Besuch bei Oma: Mühle 3D ist eine nette Kopfnuss für zwischendurch.**

**Ermüdet Sie der Standard-Computer-Strategiekram? Dann gönnen Sie sich doch mal ein altbackenes Brettspiel auf Ihrem Rechner.**

Eines gleich vorweg: 3D-Grafik gibt es hier trotz des Titelnamens nicht. Lediglich drei verschiedene Renderbildchen befinden sich in dem 30 Mark teueren Strategiespiel. Im Optionsmenü haben Sie die Wahl zwischen vier Schwierigkeitsgraden, wobei Sie auch im höchsten Modus noch Chancen gegen den Computer haben, denn der ist für Kenner des Spiels nicht die große Herausforderung.

»Mühle 3D« ist das richtige Programm, um im Büro zwischen Frühstück und Kaffeepause den Moorhuhn-überdrüssigen Angestellten zum kurzen Nachdenken anzuregen. Aber im Gegensatz zur hektischen Gockeljagd wird es viel schneller langweilig. **(dk)**




Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# Earth 2150 Version 2.0

■ **Hersteller:** Topware Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 2.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide, OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.earth2150.de**



**Noch mehr Mehrspieler-Spaß dank EarthNet.**

**Erfreulich: »Earth 2150« lebt – die Bugs sind jetzt weitgehend ausgemerzt und neue Funktionen sollen auch Zauderer endlich von den Qualitäten dieses Echtzeit-Strategiespiels überzeugen.**

Neu ist der Forschungsstammbaum, durch den Sie sich anzeigen lassen können, welche Technologien zur Verfügung stehen. Sechs zusätzliche Karten wurden zu den ursprünglich 20 Solo- und Mehrspieler-Karten hinzugefügt. Höhepunkt ist die Möglichkeit, jetzt über einen Internetanschluss am »EarthNet« teilzunehmen. Dort können sich Earth2150-Spieler treffen, gegeneinander antreten und sich in Ranglisten verewigen. Besitzer einer alten Earth-Version brauchen jetzt nicht nervös den Geldbeutel zu zücken, die Version 2.0 ist auch als Patch verfügbar. **(tw)**

DEMO AUF CD B



Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# F1 2000

■ **Hersteller:** EA Sports ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 64 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 3D-Karte mit 8 MByte RAM ■ **www.easportsf12000.com**

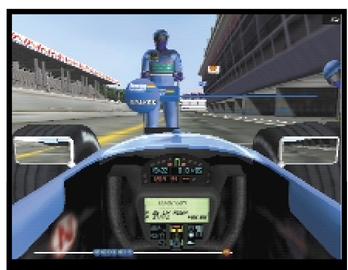
## Electronic Arts hat entschieden: Ein kurzfristiger Verkaufserfolg lohnt den Imageverlust für die EA-Sports-Reihe allemal.




**Das Wunder von F1 2000! Obwohl der Frontspoiler zerstört und die rechte Vorderachse gebrochen ist, können Sie mit den Konkurrenten noch mithalten. (alle Bilder Direct3D, 640x480)**



**In dieser Perspektive würde es sich gut fahren lassen, wenn nicht alle Armaturen weg wären.**



**Die Mechaniker wechseln die Reifen, lassen sich von der gebrochenen Achse aber nicht weiter stören.**

## FAKTEN

- Simuliert die Saison 2000 ...
- ... mit ihren 17 Rennstrecken ...
- ... und den 22 Originalfahrern
- 14 Fahrperspektiven
- Etliche TV-Ansichten
- Pro Spieler eine CD im Multiplayer-Modus nötig

**Kein Zweifel, die Formel 1 ist in Deutschland immer noch in. BMW liefert seinen neuen Freudenmotor, Nick Heidfeld darf ein wenig hinterherfahren.**

Und über 12 Millionen Zuschauer haben Sonntagnachmittags nichts besseres zu tun, als bei schönstem Sonnenschein vor dem Fernseher zu hängen. Ja, wenn es denn lohnt. Na gut. Ob man aber mit »F 1 2000« vor dem Monitor hocken sollte? Nein. Es gibt bessere Spiele.

### Zunächst die Vorzüge

Die Fernsehwerbung hat an EA Sports neuestem Titel nichts zu meckern. Als einziges PC-Spiel bietet man die 17 Strecken der aktuellen Saison an, den hochinteressanten, neuen Kurs von Indianapolis gibt es nirgendwo sonst. Und da als Basis die Engine von »Sports Car GT« (siehe PC Player 7/99) verwendet wurde, ist das Fahrverhalten nicht schlecht. Es gibt zehn zuschaltbare Fahrhilfen, die man als Standard bei Formel-1-Spielen mittlerweile gewohnt ist. Haben Sie alle Hilfen aktiviert, kommt man sich vor wie ein Ponyreiter: Ohne die geringsten Probleme gleitet man durch sämtliche Schikanen und hat für nicht viel mehr zu sorgen, als die Zügel – Pardon, das Lenkrad – in die richtige Richtung zu halten. Ohne diese Begünstigungen verwandelt sich das zarte Babypony plötzlich in einen feurigen Hengst mitten in der Brunftzeit, der überall hinwill, nur dem Pfad der Rennstrecke folgt er nicht. Ein wenig zu viel mit den Zügeln geschnackelt – sprich: Gas gegeben – und der bockige Wagen schlägt gerade in den ersten beiden Gängen nach allen Seiten hin aus und kracht in die nächste Bande. Insbesondere Fahrer, die es schwierig lieben (»Ja, gib es mir, mein stolzer Hengst.«), sind angetan.

**»Vom zahmen Pony zum wilden Hengst.«**

### Jetzt aber die Nachteile

Es gibt viele Aspekte, die diese gute Basis verderben. So ist die Grafik mäßig und wirkt gerade in Fahrt schlechter als auf Screenshots. Selbst in der Auflösung 640 mal 480 kommt ein Pentium III/500 an seine Leistungsgrenzen, bei einer fehlenden 3D-Kartenunterstützung sieht die Grafik noch viel fieser aus. Besitzen Sie noch einen Pentium II/400 oder kleiner (soll es ja noch geben), verringern Sie unbedingt die Sichtweite. Sonst führt die fehlende Rechenpower dazu, dass das Fahrverhalten leidet. Beim Start etwa sinkt die Frame-Rate unverhältnismäßig stark ab und es wird sehr schwierig, in der ersten Kurve, wenn das Feld noch dicht beisammen ist, einen Crash zu vermeiden. Für die Computergegner ist kaum noch Prozessorkraft übrig und die



Brems-Rauchwölkchen der Computergegner sind vor so gut wie jeder Kurve zu beobachten. Ein ziemlicher Unsinn.

hinter einem liegenden Fahrer krachen Ihnen auf manchen Strecken fast immer ins Heck.

Überhaupt, die KI: Viele Piloten sind scheinbar betrunken und fahren immer wieder grundlos in Schlangenlinien. An einfachen Stellen, wie etwa bei der Einfahrt auf die Start-und-Zielgerade in Monza (statt noch mitten in der Parabolica, was einsichtig wäre), machen sie grundlos Fahrfehler. Außerdem sind die Unterschiede im fahrerischen Können und in der Motorleistung der einzelnen Rennställe nur rudimentär ausgeprägt. Es gewinnt zwar eher ein Schumacher als ein Salo, aber eine schnellste Runde von Nick Heidfeld mitten im Rennen ist nichts Ungewöhnliches. Was hat man von den aktuellen Saisondaten, wenn sie nur ansatzweise mit der Realität übereinstimmen? Außerdem sieht jedes Cockpit gleich aus, klingt jeder Wagen identisch und fährt sich auch so.

## Wo wir gerade dabei sind

Es ist ein lösbares Problem, mit einem gebrochenen Spoiler halbwegs mit den anderen Wagen mitzuhalten, was natürlich der reine Blödsinn ist. Die Rennstrecken wirken ganz allgemein zu schmal und sind nur ungefähr der Realität nachgebildet. Sämtliche wichtigen Anzeigen sind am Lenkrad des Wagens zu finden. Steuern Sie aber nicht in der Ich-Perspektive, sondern von schräg hinten, haben Sie keine Informationen mehr. Das Mechaniker-Menü ist im Vergleich zu den Branchenführern (immer noch »Racing Simulation 2« und »Grand Prix 2«) ein schlechter Witz, die Auswirkungen nicht erheblich. Der Streckensprecher sollte mal Kreide fressen, im Stil eines Rekrutenausbilders wiederholt er mit »stahlharter« Stimme immer wieder seine Standardsätze. Puuh. Und so weiter. Die Liste der kleinen Mängel ließe sich fast noch beliebig verlängern. Schade, EA.

**»Insgesamt unausgereift.«**

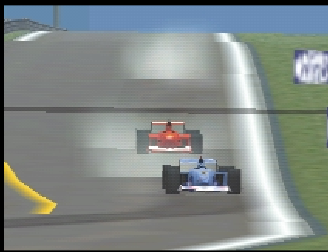
Für eine Simulation reicht es nicht. Und im Actionspielbereich gibt es viel bessere Titel wie etwa »Need for Speed Porsche« aus gleichem Haus. Da ist die Abwechslung mindestens doppelt so hoch wie bei den – seien wir doch mal ehrlich – insgesamt doch recht eintönigen, echten Rennstrecken. **(uh)**



Die Kurvengeschwindigkeiten auf den Übersichtskarten werden auch in der deutschen Version in Meilen angegeben.



Die Qualität der Grafik schwankt stark. Hier sieht sie noch ganz manierlich aus.





Hier hingegen ist sie verwaschen und plump. Die weißen Flecken sollen Rauchwolken darstellen.



Drei Beispiele aus dem Spektrum der 14 Fahrerperspektiven. Schön sind sie nicht.



**Standpunkt**

## UDO HOFFMANN

**Eine in vielen Beziehungen unausgereifte Formel-1-Simulation wird von EA Sports schnell auf den Markt geschmissen, um dem übermächtigen Gegner »Grand Prix 3«, der in wenigen Monaten erschienen wird, zuvorzukommen. Und das Traurige daran: Das Konzept ist aufgegangen. Fast alle wichtigen Testmagazine erhielten eine Version erst, als das Spiel bereits zum Verkauf im Laden stand, in den Charts steht das Programm im Moment auf Platz 2.**

**Wir hoffen, Sie konnten sich noch bis zu unserem Test gedulden. Eins ist auf jeden Fall klar: Der Vergleich mit Geoff Crammonds bevorstehendem Meisterwerk ist niemals einer gewesen, sondern nur eine Marketing-Idee, mit der man unverdiente Aufmerksamkeit erhaschen wollte. Wie würden Sie das nennen: Raffiniert oder böswillig?**

### PRO & CONTRA

- ⊕ Fahrverhalten o.k.
- ⊕ 2000er-FIA-Lizenz
- ⊖ Gokart-Grafik
- ⊖ Hardwareanforderung!
- ⊖ Schlechte KI



PC PLAYER WERTUNG

| | |
|---|---|
| Grafik | 50 |
| Sound | 50 |
| Einstieg | 80 |
| Komplexität | 60 |
| Steuerung | 70 |
| Multiplayer | 60 |



SPIELSPASS 62

Rennspiel für Fortgeschrittene

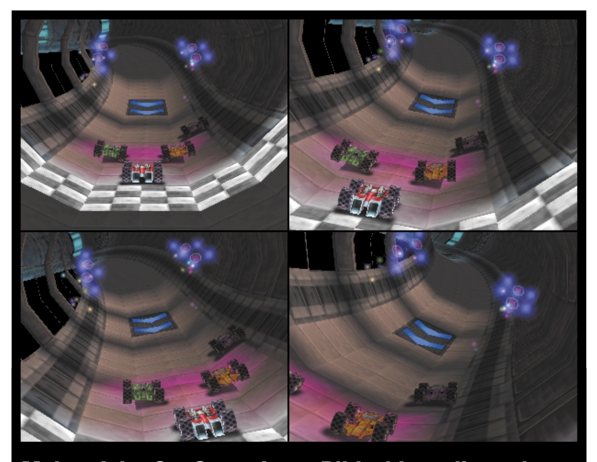
# Rollcage Stage 2



In den Scramble-Modi gilt es die verrücktesten Strecken zu meistern.

■ **Hersteller:** Psygnosis/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (Split-Screen, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 4 MByte Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, TNT2 oder GeForce ■ **www.take2.de**

## Teil Eins begeisterte durch Rasanz, Zerstörung und 32Bit-Rendering. Und was hat »Stage 2« zu bieten?


Mehrspieler-Spaß an einem Bildschirm gibt es im 4-Spieler-Split-Screen-Modus.



Oft dreht sich der Spieß kurz vor Schluss noch mal um und Sie verlieren ein paar Plätze.

**Eine Hintergrundgeschichte gibt es nicht. Ist ja auch egal. Schließlich haben wir es hier mit einem actionlastigen Rennspiel zu tun.**

Das spielt in der Zukunft und lässt Sie in dreiste Karossen einsteigen, deren Räder so hoch sind, dass Sie jedes Gefährt auch im Kopfstand fahren können und dabei den Drang nach einer weißen Tüte entwickeln. Rasanz wird in »Rollcage Stage 2« groß geschrieben. Steuern Sie ihren Ofen auf ein Beschleunigerfeld, so heizen Sie der Konkurrenz davon - und wenig später in die nächste Bande. Bevor Sie jedoch die Schrauben frühzeitig zusammenkramen, ermöglicht Ihnen die Spielphysik eine Fahrt entlang der Wände oder sogar an Tunnel-Decken entlang. Auf den Pisten warten jede Menge Extras, mit denen Sie entweder schneller vorankommen oder den Gegnern eins überbraten. An Spiel-Modi steht eine ganze Palette parat. In die späteren Turniere haben Sie am Anfang noch keinen Einblick, denn die müssen Sie sich erst noch »frei fahren«. **(jr)**

### FAKTEN

- 16 unterschiedliche Spiel-Modi
- 20 verschiedene Autos
- Insgesamt 60 Strecken
- 25 Moto-Cross-Pisten
- Zwölf Waffen
- Sechs Gegner
- Soundtrack von Fatboy Slim

### Standpunkt

### JOCHEN RIST

Wer den ersten Teil mochte, der wird sich wundern, warum die Strecken plötzlich so eng und die Explosionen so unauffällig geworden sind. Teil Zwei überrollt den Spieler anfangs zwar mit einer motivierenden Palette an Spiel-Modi - im Kern jedoch versteckt sich hinter der niedlichen Grafik und der launischen Breakbeat-Musik ein simples Rennspiel. Hauptsache Sie schlängeln sich brav über die Beschleunigerfelder, heimsen möglichst viele Extras ein und hoffen auf die Tollpatschigkeit anderer. Die Fahrphysik führt mit der Zeit absichtlich zu Hirnverknotungen - etwas mehr Kontrolle über das Fahrzeug hätte da ein paar Punkte gut gemacht. Trotz der Spiel-Modi fehlt es auf Dauer an Abwechslung und das Spiel landet schnell im Regal.

### PRO & CONTRA

- ↑ Hübsche Grafik
- ↑ Motivierende Spiel-Modi
- ↓ Simples Fahrverhalten
- ↓ Je schneller desto verzwickter

### PC PLAYER WERTUNG

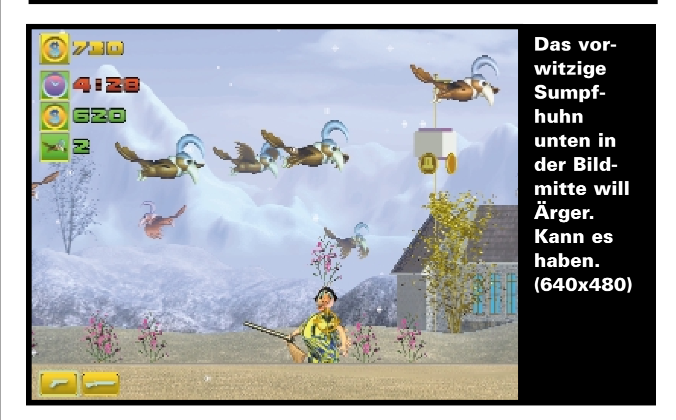
| | |
|---|---|
| Grafik | 70 |
| Sound | 70 |
| Einstieg | 70 |
| Komplexität | 60 |
| Steuerung | 60 |
| Multiplayer | 70 |

**SPIELSPASS 68**

Actionspiel für Einsteiger

# Die Rache der Sumpfhühner

■ **Hersteller:** Koch Media ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** P/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P/166, 32 MByte RAM ■ **www.kochmedia.com**



**Das vorwitzige Sumpfhuhn unten in der Bildmitte will Ärger. Kann es haben. (640x480)**

**Was soll ich Ihnen denn groß erzählen: In periodischen Abständen gibt es Modewellen.**

Nach einiger Zeit klingen sie wieder ab, was man für gewöhnlich daran erkennt, dass die öffentlich-rechtlichen Sender darüber als brandneue Sensation berichten oder Nachahmer auftreten. Diese Freunde der schnellen Kasse sind aber nur sehr selten so gut wie das Original.

Ähnliches nun bei der Moorhuhn-Epidemie. Ein Sumpfhuhn-Plagiat bietet diesmal fünf verschiedene Hintergrundbilder, durch die Sie mit der Maus scrollen und allerlei Objekte abschießen. Das Objekt (Fisch, Insekt, Huhn, Flugzeug) röchelt dann noch mal heiser oder lässt seinen letzten Kot fallen und Sie bekommen Punkte. Haben Sie genügend zusammen, startet ein neuer Level. Haben Sie vom Spiel genug, starten Sie die Deinstallation. **(uh)**




## Standpunkt

### UDO HOFFMANN

**Die deutschen Moorhuhn-Meisterschaften von RTL in allen Ehren. Aber wer ist wirklich bereit, für fünf Hintergrundbildschirme, auf denen verschiedenfarbige Sprites auf und ab gurken, 30 Mark zu zahlen? Eine Kopie wird zudem durch unnütze Ideen nicht aufgewertet. Verschiedene Waffen oder bestimmte Ziele, die ich unbedingt treffen muss, um den nächsten Level zu erreichen, bieten einfach keinen zusätzlichen Lustgewinn. Der Erfolg des Originals erklärt sich durch seine Einfachheit, die schönen Zeichnungen und vor allem die Tatsache, dass es überall umsonst angeboten wurde.**

### PRO & CONTRA

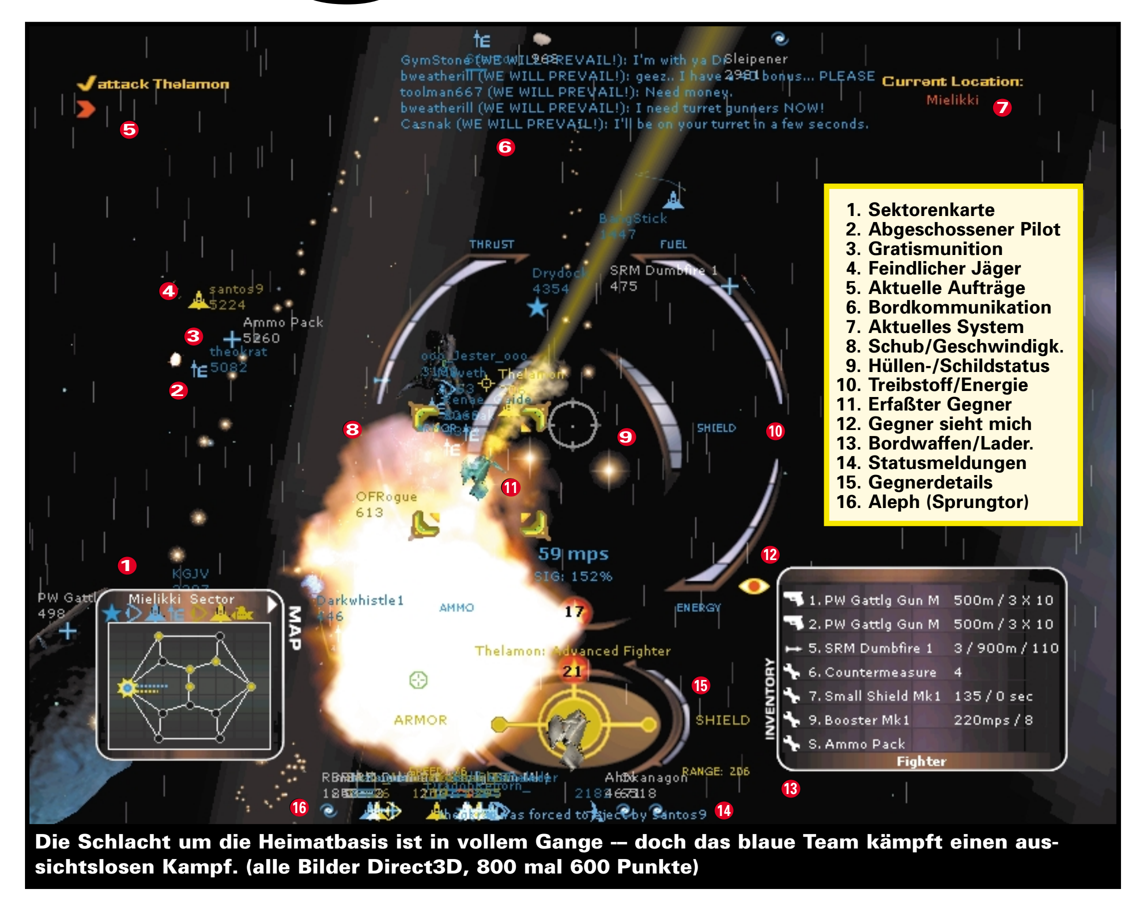
- ⊕ **Sumpfhühner schießen zurück**
- ⊖ **Nicht kostenlos**
- ⊖ **Unnütz verkompliziert**

SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# Allegiance

## FAKTEN

- Nur online spielbar
- Hervorragende Präsentation
- 4 Fraktionen mit eigenen Schiffen und Stationen
- 4 Forschungsrichtungen, wichtig für den ...
- ... strategischen Conquest-Modus
- 18 Scout- und Kampfschiffe
- 16 Großraumer mit Geschütztürmen
- 20 Waffensysteme
- Viele Kameraperspektiven
- Deutsche Anleitung auf CD
- Sowohl kostenlose Server ...
- ... als auch teurer Allegiance-Zone ($9,95 pro Monat)




Die Schlacht um die Heimatbasis ist in vollem Gange – doch das blaue Team kämpft einen aussichtslosen Kampf. (alle Bilder Direct3D, 800 mal 600 Punkte)

■ **Hersteller:** Microsoft Research/Microsoft ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 32 (Netzwerk), bis 420 pro Mehrspielersitzung (Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/266, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.zone.com/allegiance**

## SimRaumschlacht: Kämpfen Sie mit 420 Piloten rund um den Globus um Rohstoffe, Ruhm und Ehre.

**Gleich zwei Weltraum-Abenteuer in einem Monat, und dann auch noch von der gleichen Software-Firma – das hat es schon lange nicht mehr gegeben. Doch anders als das ballerwütige »Starlancer« punktet »Allegiance« durch komplexe strategische Elemente.**

**»Man fühlt sich wie in einem Kinofilm.«**

Die Story ist schnell erzählt: Am 13. März 2140 stürzt ein Bergbau-Asteroid durch eine Fehlfunktion des Antriebs auf die Erde. Die gute Nachricht: Der Triebwerk-Hersteller braucht keine Konventionalstrafe zu zahlen. Die schlechte Nachricht: Es gibt niemanden, der danach fragt, denn die Erde wurde bei diesem Unglück völlig zerstört. Terranische Kolonien, Außenposten und Raumschiffbesatzungen müssen der Katastrophe hilflos zusehen. Kurz nach dem ersten Schrecken beginnen die Kämpfe um Macht und Einfluss.

### Ab in die Zone!

Bevor Sie sich ins Online-All wagen, sollten Sie zwei Dinge erledigen: Das Tutorial absolvieren (es macht Sie mit den Grundlagen in Sachen Steuerung und Kampfeinsatz eines Raumschiffs vertraut) und sich bei Microsofts Internet Gaming Zone anmelden. Wenn Sie in einer speziellen »Allegiance Zone« Ihre Abschüsse gerne auf dem Zonen-Server verewigen möchten oder in registrierte Staffeln einschreiben wollen, kostet das den etwas heftigen Betrag von zehn Dollar pro Monat – es gibt aber auch einige kostenlose Server.



Durch diese Sprungtore geht es in benachbarte Sektoren.

Nun kann's losgehen: Sechs Spielvarianten für bis zu sechs Teams stehen Ihnen zur Auswahl: Im »Deathmatch«-Modus schießen Sie möglichst viele Feinde ab, in »Countdown« gibt es dafür einen festgelegten Zeitrahmen. Das Team, welches



Fast geschafft: Nach dem Abschuss unseres Abfangjägers kriechen Sie langsam, aber sicher der rettenden Fregatte entgegen.



Der taktische Bildschirm: Hier gibt der Commander über die Menüleiste Befehle an seine Mannen.

zuerst eine bestimmte Summe erwirtschaftet, gewinnt bei »Prosperity«. In »Capture the Flag« erbeuten Sie gegnerische Flaggen, während bei »Artifacts« die Hatz nach wertvollen Relikten im Vordergrund steht. Am meisten Spaß macht jedoch die »Conquest«-Option, in der Ihre Mannschaft versucht, die Herrschaft über alle Systeme an sich zu reißen. Je nach Anzahl der Mitspieler und der gewünschten Spiellänge suchen Sie sich eine der neun Sektorenkarten aus.

## Hallo! Commander?

Wenn bis zu 70 Piloten gegen 350 andere kämpfen, braucht es jemanden, der die Übersicht behält: den Commander. Der Anführer eines Teams koordiniert alle Aktionen seiner Piloten und ist für die strategische Planung verantwortlich. Dazu gehört nicht nur die Koordination von Großangriffen oder die Erforschung unbekannter Sektoren, sondern auch das Aussenden von Grubenfahrzeugen, die den Rohstoff Helium3 abbauen und beim Hauptquartier oder einer Raffinerie abliefern. So sprudelt neues Kapital in Ihre Kriegskasse, die entweder vom Commander selbst oder von einem Investor verwaltet wird. Mit dem Geld finanzieren Sie neue Stationen und Ihre Forschungsaktivitäten – dazu später mehr.

Steht Ihnen der Sinn nach Action, klemmen Sie sich als Pilot hinter das Steuer diverser Raumschiffe. Aufklärer durchsuchen die Sektoren nach Alephen (stationären Sprungtoren) und setzen Spähsonden oder Minenfelder ab, Jäger geben Gruben- oder Konstruktionsschiffen Geleitschutz, Bomber und Großkampfschiffe nehmen gegnerische Basen auseinander. Die letztgenannten sind durch ihre Größe recht langsam, besitzen aber mehrere Geschütztürme, die diesen Nachteil wettmachen. Wir empfehlen gerade Einsteigern, sich als Schütze zu melden. Sie bekommen schnell ein paar Abschüsse und können sich während des Zielanflugs mit den Kontrollen unter Gefechtsbedingungen vertraut machen. Cool: Mit dem Schubregler des Joysticks zoomen Sie weit entfernte Punkte heran.

## Piloten gesucht

Es zahlt sich aus, die eigene Mannschaft zu spezialisieren: Eine Staffel Abfangjäger kümmert sich bestens um gegnerische Gruben- und Konstruktionsraumer, in der Höhle des Löwen platzierte Tarnkappenjäger beobachten, ob feindliche Bomberstaffeln in Richtung Ihres Heimatsektors aufbrechen. Rettungsflieger sammeln abgeschossene Piloten ein, die sonst in Rettungskapseln quälend langsam zur nächsten Station kriechen würden, während Patrouillenschiffe Jagd auf Eindringlinge machen. Nicht zu vergessen: Geleitschutz. Ohne den kommt selbst ein Bomber nicht besonders weit. Und denken Sie immer daran: Ein fairer Kampf ist ein verlorener Kampf – gehen Sie ruhig mit einer Staffel auf einen einzelnen Gegner los. Der Umkehrschluss: Flucht vor einer Übermacht ist keine Schande. Nutzen Sie aus, dass Sie viele Mitspieler haben. Wenn jeder nur hinter dem nächstbesten Feind her- →


Volltreffer: Dieser Gegner ärgert uns nicht mehr.

**»Ein fairer Kampf ist ein verlorener Kampf.«**

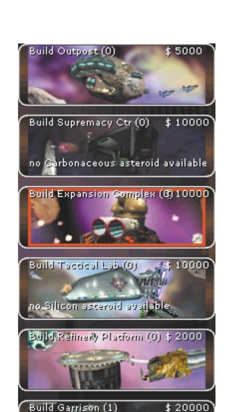
## Standpunkt

### MARTIN SCHNELLE

**Allegiance beweist sehr eindringlich, dass es keinen Grund für Online-Titel gibt, so auszusehen wie Spiele aus der Prä-Grafikbeschleuniger-Ära. Die Optik hält locker mit Starlancer mit, doch die Atmosphäre ist viel dichter. Das liegt einmal an den vielen Spielarten (besonders gelungen ist der Conquest-Modus!), aber natürlich auch daran, dass mit Ihnen und gegen Sie reale Menschen fliegen.**
**Das Erlebnis wird leider durch die hohen Zonen-Kosten getrübt, da Sie, wenn Sie dort kämpfen wollen, zusätzlich zum Kaufpreis des Titels noch rund zwanzig Mark extra im Monat abdrücken müssen. Und die Mitgliedschaft gestaltet sich nicht ganz problemlos, wie unseren stundenlangen Anmelde- und Einlogg-Prozeduren gezeigt haben. Ist diese Hürde jedoch überwunden, erwartet Sie die beste Online-Raumkampf-Simulation, die Sie auf den Servern dieses Planeten finden können.**

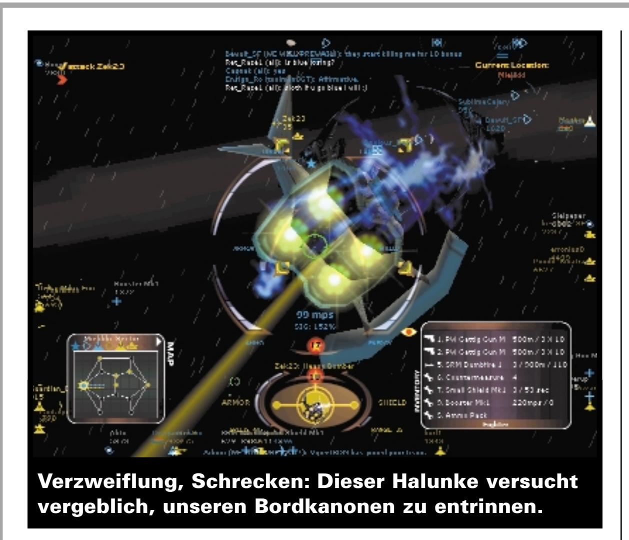
### PRO & CONTRA

- ↑ Klasse Atmosphäre
- ↑ Schicke Grafik
- ↓ Hohe Kosten
- ↓ Internet-Zone nicht sehr einsteigerfreundlich



Wählen Sie weise: Die richtige Forschungsrichtung ist lebenswichtig.

# Allegiance



Verzweiflung, Schrecken: Dieser Halunke versucht vergeblich, unseren Bordkanonen zu entrinnen.

## PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Freespace 2 und X-Wing Alliance bieten beide große Raumschlachten für Einzelspieler, bei der die übrigen Schiffe nicht bloß Staffage sind. Starlancer hat hier leichte Probleme: Das alte »Flieg den Nav-Punkt ab und eliminiere alle Feinde«-Prinzip aus Wing Commander ist etwas in die Jahre gekommen. Ohne Offline-Spielarten schafft es Allegiance nicht ganz in den Gold-Player-Bereich, setzt jedoch mit seinem Conquest-Modus und toller Präsentation Maßstäbe für andere Online-Titel. Das abgewertete Subspace überzeugt mit 2D-Raumgefechten im Asteroids-Look heutzutage nicht mehr.

| Spiel | Wertung | Test |
|---|---|---|
| Freespace 2 | 86 | 12/99 |
| X-Wing Alliance | 85 | 5/99 |
| Allegiance | 83 | 6/2000 |
| Starlancer | 83 | 6/2000 |
| Subspace | 65 | 3/98 |

Skala: 40 50 60 70 80 90



Ein Konstruktionsraumer verläßt die heimische Basis.

→jagt, ist das Spiel schon so gut wie verloren.

### Forschung und Technik

Während im All die Post abgeht, grübeln Commander und Investor über die nächsten Investitionen. Ein taktisches Labor auf einem Silizium-Asteroiden entwickelt Tarnkappenjäger und Ausrüstung wie Anti-Radar-Raketen und -Schirme. Damit dringen Sie tief in gegnerisches Territorium vor. Uran ist der Grundstoff für einen Expansionskomplex, der Abfangjäger und Truppentransporter produziert, mit denen Sie gegnerische Basen übernehmen und nutzen können. Im Kohlenstoff-abhängigen Raumbeherrschungszentrum (nun ja) laufen verbesserte Jäger vom Band, mit denen Sie schnell große Raumgebiete einnehmen können. Richtig rund geht es auf dem Raumdock: Hier konstruieren Sie Fregatten und Kreuzer, die mit Atomraketen gegnerische Schutzschilde knacken – gegen eine hehre Geldsumme, versteht sich. Die meisten Schiffe und Ausrüstungsgegenstände kosten kein zusätzliches Geld, Großraumer allerdings schon. Auch Spezialmunition wie Naniten-Miniroboter, die Aufklärer zu Reparaturzwecken auf angeschlagene Verbündete abfeuern, sind nicht gerade billig. Ihre Heimatbasis baut derweil Raffinerien und Außenposten in entfernten Systemen, zu denen die Piloten mit Hilfe von Transporterplattformen weit schneller als durch die Alephe gelangen.

Wie Sie auf den Bildschirmfotos schon erkennen, muss sich Allegiance nicht vor einem »normalen« Spiel verstecken: Die Präsentation gehört zur Spitzenklasse der Weltraumtitel. Explosionen sehen sogar noch besser als bei »Starlancer« aus. Auch die Musik, die sehr leise (auf Wunsch auch lauter) im Hintergrund brodelt, sorgt für eine dramatische Stimmung. Sie hören sogar Stimmen: Eine Fülle von Kommandos, Hilferufen und dummen Sprüchen ertönt auf Tastendruck bei Ihren Mitspielern, was eine einzigartige Stimmung erzeugt. Wenn ein Bomberpilot »I need turret gunners now!« brüllt und jemand »I'll be on your turret in a few seconds« antwortet, fühlt man sich wie in einem Kinofilm. **(ra)**



Die Forschungsarbeiten für neue Schiffe laufen auf Hochtouren.



Welche Raumschiff-Upgrades dürfen es als nächstes sein?



Hier entsteht just ein Raumbeherrschungszentrum.

## Standpunkt

### ROLAND AUSTINAT

Kollegen, die mir beim Testen über die Schulter schauten, konnten es kaum glauben, hier ein Online-Spiel zu sehen: Allegiances Grafik und Sound degradieren viele Einzelspieler-Titel zu kümmerlicher Shareware. Wirklich brillant und eine echte Herausforderung ist der Conquest-Modus, der auch Nicht-Strategen anspricht: Neben den feindlichen Attacken setzt Sie oft genug das eigene Team unter Druck, das nach besseren Waffen und Teleporter-Plattformen schreit oder meckert, dass Ihre Grubenraumer untätig herumsitzen. Schade nur, dass die Mehrspieler-Varianten nicht offline geübt werden können.

Unterm Strich gefällt mir Allegiance sogar einen Tick besser als Starlancer – auch wenn rund 20 Mark im Monat für die Allegiance-Zone nicht gerade geschenkt sind.

Für den Preis sollte Microsoft noch mehr als nur die Bestenliste, registrierte Schwadrone, Medaillen und ein paar nebulöse »unique events« bieten.

### PRO & CONTRA

- ↑ Unglaubliche Spieltiefe
- ↑ Tolle Präsentation
- ↑ Extrem suchterzeugend
- ↓ Steile Lernkurve
- ↓ Hoher Zonen-Zwangsumtausch






Denkspiel für Fortgeschrittene und Profis

# Twisted Minds 2

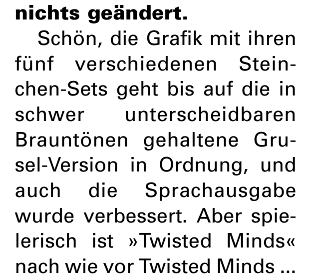
■ **Hersteller:** Bananasoft/Modern Games ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 10 (Hotseat) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM



**Schiebung nach Noten - eines der besseren Grafik-Sets, weil sich die Steine klar unterscheiden lassen.**

**Vor fast genau einem Jahr konnte der Vorgänger Bonuspunkte einheimsen. Diesmal jedoch sind es nur 75 Level (statt 100), die noch dazu nicht mehr so ausgefeilt wirken, und am Spiel selbst hat sich praktisch nichts geändert.**

Schön, die Grafik mit ihren fünf verschiedenen Steinchen-Sets geht bis auf die in schwer unterscheidbaren Brauntönen gehaltene Grusel-Version in Ordnung, und auch die Sprachausgabe wurde verbessert. Aber spielerisch ist »Twisted Minds« nach wie vor Twisted Minds ...



In der Praxis bedeutet dies ein Herumgeschiebe von Steinchen, welche sich in Mauern verwandeln, wenn genügend gleichartige Klötze in einer Reihe stehen. Sobald es nur noch Mauern gibt, ist der Level gelöst. Etliche Schikanen (wie etwa unsichtbare Körper oder Zeitlimit) machen das Aufräumen interessanter, wenn die nicht gerade in Steinchenmassen untergehen.

Zum Ausgleich darf der Spieler mit dem Mauszeiger Extras aufnehmen, die in unregelmäßiger Folge an wechselnden Stellen des Spielbretts kurz erscheinen. Zeitboni gibt es da, Continues, Sonderpunkte oder »Entkleber«.

Ein Editor ermöglicht eigene Problemstellungen, gespeichert werden darf jederzeit und ein Tutorial erleichtert den Einstieg in das mit einem Preis von 35 Mark im Low-Budget-Sektor angesiedelte Spiel. **(jn)**




## Standpunkt

### JOE NETTELBECK

**Ich kann mich an anregendere Knobelspiele erinnern, etwa an »Think Cross«, ein Frühwerk von Max Design. Der Spielspaß bei einem Grübler hängt nämlich nicht unbedingt davon ab, dass möglichst viele Steine auf dem Brett sind, auch wenn Bananasoft das zu glauben scheint. Viel interessanter ist's, wenn weniger Objekte ausgeklügeltere Strategien erforderlich machen. Klasse statt Masse, sozusagen. Aber Kniffel-Freunde haben ja nicht die große Auswahl, deshalb dürfte sich für sie ein Griff ins Regal wohl trotzdem lohnen.**

### PRO & CONTRA

- **Fünf Grafik-Sets**
- **Stürzt gern ab**
- **Anwahl von Grafik-Sets nur beim Spielstart**

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

# UEFA Manager 2000

■ **Hersteller:** Bubball Systems/Infogrames ■ **Testversion:** Beta vom April 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM

**Mit der UEFA hat dieser Fußball-Manager wenig gemein. Denn Teams und Spieler treten nicht unter ihrem originalen Namen an und stammen auch nicht alle aus Europa.**

**Offensichtlich wollte Bubball Systems bei seinem Erstlingswerk kein Geld für Lizenzen verschwenden. Warum auch, können Sie doch dank des Editors bequem Ihre Lieblingsvereine und -spieler nachtragen.**

Ansonsten erwartet Sie ein komplexer Fußballmanager, der jeden Aspekt dieses Berufs abdeckt. 100 Nationalteams sowie rund 400 europäische Clubmannschaften aus neun Ländern stehen für die beiden Spiel-Modi »Laufbahn« oder »Verein« zur Verfügung. Dazu kommen acht Szenarien, in denen Sie etwa eine überalterte Mannschaft in obere Tabellengefilde hieven sollen.

Auch der Spielbetrieb klotzt mit einer imponierenden Funktionsvielfalt. Und dies gilt sowohl für die Nebentätigkeiten als auch für das Mannschaftsmanagement. Mit von der Partie sind auch Trainingsprogramme, Vertragsverhandlungen, Talentsucher, Stadionausbau, Merchandising, ... das Übliche halt. Als Strafe für die Vielfalt müssen Sie sich an zahllose kryptische Mini-Icons gewöhnen – und die Präzision verlangende Drag-and-Drop-Bedienung macht die Sache nicht eben leichter. Aber Sie dürfen viele Tätigkeiten Hilfskräften aufhalsen. Und sei es nur, um sich besser auf das Spiel zu konzentrieren. Das wird in Echtzeit berechnet und wahlweise in 2D oder 3D abgespult – was keinen allzu großen Unterschied macht, denn die 3D-Darstellung ist von ergreifender Schlichtheit. **(md)**

Sehr bequem: Wahlweise können Sie sich das komplette Spiel oder nur die wichtigsten Szenen anzeigen lassen, zudem lässt sich der Zeitablauf stufenlos beschleunigen.

## FAKTEN

- 400 europäische Vereinsmannschaften
- 100 Nationalmannschaften
- 21 Ligen aus 9 Ländern
- Namens-Editor
- 8 Szenarien
- Karriere-Modus und freies Spiel
- Drag&Drop-Bedienung
- Wahlweise 3D- oder 2D-Match-Darstellung
- Online-Hilfe



Die Aufstellung ist übersichtlich, denn das Team passt komplett auf den Schirm.

## Standpunkt

### MANFRED DUY

Den Cup der Verlierer nannte Kaiser Franz einst den UEFA-Cup. Stimmt auch hier, denn trotz guter Ansätze fängt sich der UEFA-Manager gegen den Genre-Champion Anstoss 3 eine deutliche Niederlage ein. Geboten wird ein echtes Wechselbad der Gefühle: Beispielsweise werden Spiele und Ergebnisse zwar realitätsnah in Echtzeit berechnet, dies führt jedoch zu nervigen Ladezeiten. Und allzu sehr scheinen sich selbst radikalste taktische Änderungen nicht auf das laufende Spiel auszuwirken. Die mitreißende deutsche Kommentierung lässt den Adrenalinspiegel sicherlich in lichte Höhen steigen, aber wie das mit feierlichen Klassik-Klängen harmonieren soll, bleibt das Geheimnis des Entwicklers. Ein Spiel halt, wie die derzeitigen Leistungen der deutschen Nationalelf, einige Höhen – aber leider ebenso viele Tiefen.

### PRO & CONTRA

- ⊕ Prima Kommentierung
- ⊕ Funktionsvielfalt
- ⊖ Lendenlahme Engine
- ⊖ Amateur-Optik




| | |
|---|---|
| Grafik | 40 |
| Sound | 60 |
| Einstieg | 60 |
| Komplexität | 80 |
| Steuerung | 60 |
| Multiplayer | 60 |



Reaktionstest für Hartgesottene

# Full Strength

## Strongman Competition

■ **Hersteller:** Cat Daddy Games/Head Games ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 2 (an einem PC); bis 6 (per Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 64 MByte RAM ■ **www.strongmangame.com**



**Frauen stemmen: Ehrlich, das hier ist kein verspäteter Aprilscherz.**

**Kennen Sie Riku Kiri? Der ist nicht etwa der Bruder von Hara Kiri, sondern ein Schwergewichtler, der sein Geld mit bizarren Kraftmeiereien verdient.**

Als da wären: Motorblock (12 Zylinder) tragen, Felsblock schleppen (drei Stück), Truck ziehen (viele Achsen), Bauernlauf (scheinbar mit zwei Bombenblindgängern aus dem letzten Krieg), Fass- (Bier?) und Autoreifen-Wurf so-wie Auto rollen und Frauen stemmen. Oder war das Frauen rollen und Auto stemmen? Egal. Denn auch die Bedienung fordert den IQ der Akteure und Zuschauer nicht über Gebühr: auf mehr als drei Tasten müssen Sie sich nicht konzentrieren. So hämmern Sie bei Wurf-Aktionen – wie beim seligen »Decathlon« – auf die Links- und Rechts-Tasten und drücken
in Augenblicken höchster Konzentration die Leertaste. Mit den beiden Pfeilen steuern Sie auch Motorblock-Träger; fast schon anspruchsvoll die reflexbetonte »Hau im rechten Moment druff!«-Methode der Roll- und Hebespielchen.

Was für ein Spaß. Wieder eine Stunde meiner kostbaren Lebenszeit dahin. **(ra)**




### Standpunkt

**ROLAND AUSTINAT**

**In meinen knapp sieben Jahren bei PC Player habe ich schon so manchen Schotter gesehen. Aber an die Full Strength Strongman Competition kommt so schnell nichts ran. Ich fürchte nur, die Szenen aus dem Intro waren nicht gestellt: Solche hirnverbrannten Gladiatorenspiele scheint es in entlegenen Winkeln der Erde noch wirklich zu geben. Ich dachte, die seien mit dem römischen Reich untergegangen. Und da wundern sich manche Zeitgenossen, dass mutmaßliche Außerirdische einen weiten Bogen um die Erde machen?**

**PRO & CONTRA**

- ⊕ **Das Spiel nach der Party**
- ⊖ **Simpelst-Wettkampf**
- ⊖ **Nur eine Saison**

Strategiespiel für Fortgeschrittene

# Starship Soldiers


In der Draufsicht steuert sich Starship Soldiers wie ein herkömmliches Echtzeit-Spiel.

■ **Hersteller:** Silicon Dreams/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Beta vom April 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** Bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** P/100, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.take2.de**

**Wie in einem bekannten Film mit ähnlichem Titel benehmen sich auch hier böse Riesenkäfer ganz schön daneben.**


Die Städte des Imperialen Ordens werden von riesigen Käfern angegriffen. Hoffentlich wirkt das Insektenspray. (Bilder Direct3D 640 mal 480)

**Die Wahl des Titels ist den Entwicklern alles andere als leicht gefallen. Erst hieß das Spiel »Dogs of War«, dann »Warmonkeys« und jetzt hört es auf den Namen »Starship Soldiers«. Mit der dritten Taufe meinen die Designer, jetzt ein kaufkräftiges Bild für ihr Programm zu vermitteln. Doch macht so ein Streich ein Spiel wirklich besser?**

Der jetzige Titel lässt die Hintergrundgeschichte jedenfalls ein bisschen erahnen. Der »Imperiale Orden« ist eine militant orientierte Föderation mit einer beträchtlichen Anzahl von Planeten. Schnell noch die bösen Jungs erwähnt: Die heißen hier »Warmonkeys« und sind eine kleine Gruppe von Rebellen mit schrottreifer Ausrüstung. Beide sind auf die Kontrolle des Planeten Primus scharf, da dort ein seltener Rohstoff für die Waffenproduktion abgebaut werden kann. Dummerweise stieß man dabei aber auf die ausgestorben geglaubten Riesenkäfer Mantai – deswegen wahrscheinlich auch die Ähnlichkeit mit dem Filmtitel »Starship Troopers«. Das Ungeziefer pfeift auf die Weltanschauungen beider Gruppen und unterscheidet Imperiale und Warmonkeys wahrscheinlich nur darin, wie lange sie im Magen liegen. In den insgesamt 30 Missionen (zehn für jede Gruppe) kämpfen oder beschützen Sie Ihre Städte, erobern feindliche Stellungen oder befreien Gefährten. Eine besondere Funktion des Programms erlaubt es Ihnen, einen Blick über eine Einheit Ihrer Wahl zu werfen. Diese steuern Sie dann direkt mit den Cursor-Tasten und fahren mit ihnen durch das Areal, um die Feinde gezielter zu erledigen. **(dk)**


Vor den Missionen decken ie sich mit Waffen und oldaten ein.

## FAKTEN

- Drei verschiedene Völker
- 30 Missionen
- Komplett in 3D
- Direkte Steuerung der Einheiten im »Action-Modus«

## Standpunkt

### DAMIAN KNAUS

Ein neues Echtzeit-Strategiespiel, aber auch neue Ideen? Nein, die Entwickler setzten auf mehr oder weniger bewährte Einheitskost und statteten die Missionen dafür mit einer extrem überlegenen Feindesanzahl aus. Schon nach einigen Levels wird der Schwierigkeitsgrad richtig knackig. Die direkte Steuerung der Einheiten ist ein netter Gimmick, der auch für etwas Abwechslung sorgt, aber bei der Beseitigung der Käferplage ist er in etwa so hilfreich wie eine löchrige Fliegenklatsche.

Stehen Sie auf Echtzeit-Strategie, Riesenkäfer und schrecken auch vor harten Spiele-Brocken nicht zurück, dann greifen Sie zu. Ansonsten benutzen Sie lieber Fliegenfänger und Insektenspray.

### PRO & CONTRA

- ⬆ Direkte Steuerung Ihrer Einheit, ...
- ⬇ ... die aber nicht unbedingt nötig ist.
- ⬇ keine wirklich neuen Innovationen

### PC PLAYER WERTUNG

| | |
|---|---|
| Grafik | 70 |
| Sound | 60 |
| Einstieg | 60 |
| Komplexität | 60 |
| Steuerung | 60 |
| Multiplayer | 60 |



Rennspiel für Einsteiger

# Jugular Street Luge Racing

■ **Hersteller:** n-fusion Interactive/Head Games ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte ■ **www.headgames.net**




**Zwei Kontrahenten noch, dann ist der Sieg Ihrer! (Direct3D, 1024x768)**

**Eine Art Bob mit Rädern für die Straße sind die »Street Luges«. So ein Ding steuern Sie hier gegen bis zu fünf Gegner über acht Strecken.**

Gute Platzierungen bringen Ihnen Geld, das Sie für ein neues Gefährt, schnellere Reifen oder bessere Kleidung ausgeben.

Die Kontrollen lassen leider nur eine Bewegung gleichzeitig zu, Sie können also etwa nicht beim Kurvenfahren bremsen. Wenige Polygone und Kurse, die nur 20 Meter voraus berechnet werden, überzeugen nicht wirklich. Dafür spielt die Band »Offspring« acht Lieder, die als Audiotracks vorliegen. Nichts großartiges, aber für 40 Mark ganz nett. **(mash)**




Strategiespiel für Einsteiger

# Shadow Watch

■ **Hersteller:** Red Storm Entertainment/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Beta vom März 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 64 MByte RAM ■ **www.take2.de**



**Schritt für Schritt tasten Sie sich durch die 16-Farben-Kulisse ans Ziel.**

**Verbrechensbekämpfung ist kein leichtes Spiel. Als Anführer einer Anti-Terror-Truppe haben Sie die Aufgabe, die Welt von schießwütigen Schergen zu befreien.**

Trotz des Brachial-Themas läuft »Shadow Watch« jedoch nicht in Echtzeit, sondern im Runden-Modus ab. Schritt für Schritt bewegen Sie sich abwechselnd mit Ihren Gegnern im Gebäude und wer zuerst den anderen vernichtet, gewinnt. Dabei sollten Sie aufpassen, nicht den Hausalarm auszulösen, denn sonst werfen Ihre Feinde gezielt ein Auge auf Sie. Das eigentliche Spiel wird durch die schlecht durchdachte Rundenschieberei zur äußerst langatmigen Angelegenheit. Ein weiterer Motivationskiller ist die vom 20 Jahre alten Spectrum-Computer inspirierte Grafik, die aus heutiger Sicht keinen Blumentopf mehr gewinnt. **(dk)**



Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Triple Play 2001

■ **Hersteller:** Treyarch/Electronic Arts ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 2 (an einem PC; per Modem, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.easports.com**



**Die Baseballer bewegen sich in diesem Jahr noch schöner als bisher. (Direct3D, 1024x768)**

**Schlägertypen vor: »Triple Play 2001« bringt flotte Baseball-Action auf den heimischen Monitor.**

So gut wie in der aktuellen Version sah die Jagd auf dem »grünen Diamanten« noch nie aus. Dieses Jahr gibt's zusätzlich zu den bekannten Spiel-Modi (Einzelspiel, Saison und Playoffs) das Big League Challenge, in der die größten Stars der Liga gegeneinander antreten. Ne-ben allen Spielern und Stadien (auch das brandneue Pacific Bell Stadium in San Francisco fehlt nicht) sind erstmals 20 Legenden wie Babe Ruth und Willie Mays im »Home Run Legends«-Modus dabei.

Die Spieler schauen durch brandneues Motion-Capturing besser aus als im letzten Jahr, und wie bei den NFL- und NBA-Geschwistern dürfen Sie Ihr Porträt auf selbstgebastelte Recken setzen. Zudem sorgen neue Kamerawinkel und knackige Melodien für Dramatik – im Wertungskasten würden bei Grafik und Sound eine 80 respektive 90 stehen. Jedoch wurde das alte »Problem« nicht behoben: Ihr Team geht nach einer Saison in Rente und wird erst in »Triple Play 2002« wieder aktiv. (**ra)**




**Hmm, dieser Nachwuchsspieler kommt mir leicht bekannt vor.**




## Standpunkt

### ROLAND AUSTINAT

Baseball: Zwei Teams werfen sich nacheinander kleine Bälle um die Ohren. Sie versuchen, die weißen Kugeln so weit wie möglich wegzuschlagen, damit die Gegner sie nicht einfach so fangen können. Während ein Ball noch durch die Luft segelt, rennen die Burschen flink drei markierte Stellen, die Bases, ab. Pflücken die Kontrahenten den Ball aus der Luft, während die Jungs sich zwischen zwei Bases befinden, landen sie im Aus. Ansonsten gibt es pro Mann und geschafften Bases einen Punkt. Glückwunsch – jetzt können Sie sich an das actionlastige Triple Play 2001 wagen.

Simulations- und Manager-Aspekte suchen Sie besser woanders. Die 80er-Wertung daher auch.

### PRO & CONTRA

- ⊕ Spieler im Eigenbau
- ⊕ Optionsvielfalt
- ⊖ Nur eine Saison

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

# Der Fluch der Azteken

■ **Hersteller:** Cryo Interactive/Ravensburger Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 2MB-Grafikkarte ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/266, 64 MByte RAM, 4MB-Grafikkarte ■ **www.ravensburger.de**


**Kann Ihnen diese Frau weiterhelfen?**

**Paranioa unter Pyramiden – zumindest unter den aztekischen. In grauer Vorzeit bringen der Soldat »Kopf des Berges« und seine Spießgesellen einen Edelmann um.**

Und sie wollen die Tat dem Jäger »Kleine Schlange« in die Schuhe, äh, unter den Lendenschurz schieben. Sie entführen seine Eltern, um ihn so aus der Reserve zu locken. Parallel dazu stirbt ein Dichter ebenfalls eines unnatürlichen Todes. So geht es Kleine Schlange also darum, eine großangelegte Verschwörung aufzudecken.

Das alles präsentiert sich in Cryos bekannter Omni3D-Engine, Sie gehen schrittweise vorwärts und können sich an den jeweiligen Render-Örtlichkeiten um 360 Grad drehen. Auf einer Karte wählen Sie Ihr Ziel auch direkt an, leider geht dies nur grob und ist keine echte Hilfe. Die Rätsel beschränken sich auf »Bringe dies zu dem«, grafisch erwarten Sie ebenfalls keine Höhenflüge, sondern allenfalls mäßig animierte Gesichter und krümelige Bilder. **(mash)**


**Dahinten sind, ganz klein, Menschen! Leider können Sie diese nicht erreichen oder ansprechen.**




## Standpunkt

### MARTIN SCHNELLE

**Alljährlich beglückt uns Cryo mit einem neuen »historischen« Abenteuer. Obwohl von der gleichen Machart wie Versailles und Verrat in der verbotenen Stadt sind die Systemanforderungen nun höher, der Langeweile-Faktor aber bleibt der gleiche. Die Story um Kleine Schlange wird unspannend, die Umherklickerei mit dem wenig gelungenen Karten-Modus bald sehr ermüdend. Interessieren Sie sich für die Azteken, finden Sie eine Menge Infos – ein Fachbuch indes dürfte billiger und erschöpfender sein. So könnte Der Fluch der Azteken übler ausfallen: Montezumas Rache jedenfalls ist schlimmer.**

### PRO & CONTRA

- › **Nett aufbereitete Infos**
- fi **Langweilig**
- fi **Steuerungs-Probleme**

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# You don't know Jack 3 – Abwärts

■ **Hersteller:** Berkeley Systems/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Beta vom April 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 3 an einem PC ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** P/60, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P/100, 32 MByte RAM ■ **www.take2.de**

## Die schrägste PC-Quizshow ist wieder da und begeistert selbst aktive Spiele-Hasser.



Für die deutsche Version wurden fast alle Fragen neu geschrieben und im Profi-Studio aufgenommen.

**Vor gut zwei Jahren wurde die erfolgreiche amerikanische Spielserie – eine eigentlich simple Quiz-Show – zum ersten Mal für den deutschen Markt umgesetzt.**

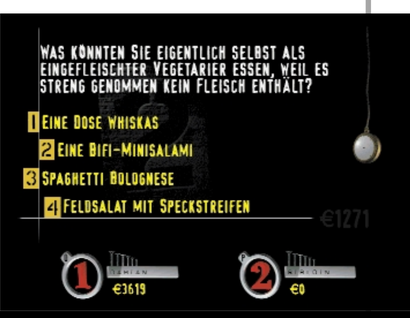
Jack unterzog sich während seiner einjährigen Pause einer kleinen grafischen Frischzellenkur und die Macher brüteten während dieser Zeit etwa 800 neue Fragen aus. Im aktuellen Teil werden aber nicht wie bisher per Zufall alle Fragen aus Jacks Repertoire in der Spielrunde verteilt, sondern Sie entscheiden sich zu Beginn in einer Art Masterfrage für eine von 70 Kategorien – und die heißen typischerweise, »Sex« oder »Kalter Krieg«. Die Aufgabenstellung hat nicht unbedingt was mit dem Inhalt der Fragen zu tun, sie dient aber immer als Vorwand, um sehr humorvoll an ein Thema heranzuführen.



Mit dabei: ein neues Bingo-Spiel.

Vor jeder Aufgabe rattert ein Zufallsgenerator, der alle Fragen und Geldbeträge der Kategorie in hoher Geschwindigkeit durchjagt. Ein ausgewählter Spieler drückt zum richtigen Zeitpunkt die Taste, um den Einsatz auszuwählen. Natürlich fehlen auch die Sonderfragen wie »Sekt oder Selters«, bei der Sie Begriffe richtig zuordnen müssen oder die »Jack Attack« nicht.

Neu hinzugekommen ist eine Art Bingo-Spiel, bei dem Sie aus den Anfangsbuchstaben verschiedener Antworten einen Begriff vervollständigen müssen.



Die Autoren stellten aus allen möglichen Bereichen knackige Fragen zusammen.

Die toll gestellten Fragen, die schrägen Kommentare des Moderators sowie die abgefahrenen Extra-Spiele machen den dritten Teil der virtuellen Quizshow erneut zum potenziellen Partyknaller. **(dk)**

### FAKTEN

- Dritter Teil der Kult-PC-Quizshow
- Etwa 800 Fragen
- Leicht verbesserte Grafik
- Neue Spielelemente
- Gag-Werbespots der beiden Vorgänger als Audio-Tracks

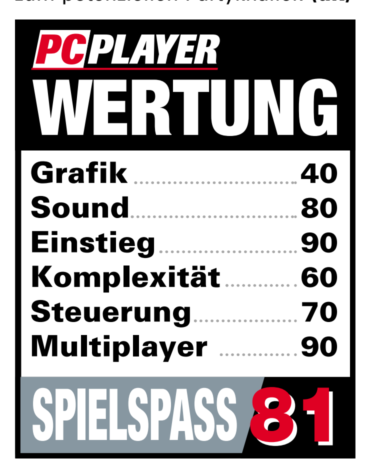
### Standpunkt

#### DAMIAN KNAUS

Auch im dritten Teil hat die Serie nichts von ihrem Charme verloren. Wenn Sie Ihre Freundin oder Mutter endlich für Computerspiele begeistern möchten – hier ist Ihre Chance. Jack ist aber nicht nur pure Blödelei. Viele Fragen erfordern ein gesundes Maß an Allgemeinbildung. Vom Talent des Moderators, unterhaltsam zu einem nüchternen Thema zu kommen, sollte sich mancher Pädagoge eine Scheibe abschneiden. Aber Vorsicht: Der Humor des Spiels verläuft manchmal sehr weit unterhalb der Gürtellinie. Wenn Sie mit Ihrer neuen Flamme vorm Computer sitzen und Jack gerade in Zoten-Laune ist, kann das geplante abendliche Date schon mal in die Hose gehen.

#### PRO & CONTRA

- ⊕ Toll ausgedachte Fragen
- ⊕ Super-Sprecher
- ⊕ Zu dritt einfach klasse
- ⊖ Grafisch etwas schlicht



Denkspiel für Profis

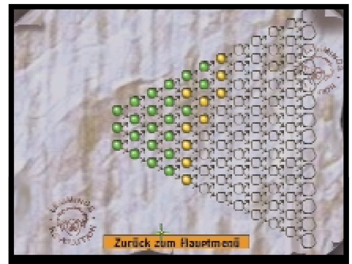
# Lemmings Revolution

■ **Hersteller:** Tarantula Studios/Take 2 ■ **Testversion:** Beta vom April 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 4 MByte-3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 8 MByte-3D-Karte ■ **www.take2.de**

**Kann denn Dummheit Sünde sein? Nicht unbedingt, denn wenn sich die Lemminge nicht immer so völlig deppert anstellen würden, gäbe es dieses Spiel gar nicht.**




Weit ist der Weg. Gleich zwei Völker, die normalen Grünhärchen und die wasserliebenden Türkishärchen, müssen gerettet werden. (alle Bilder 640x480, Direct3D)




**Kein Halmaspiel, sondern die Level-Karte. Je weiter rechts, desto schwerer.**

## FAKTEN

- Alte Idee nun in Semi-3D (Zylinderförmige Level)
- 101 Spielstufen
- 3 Lemmingvölker (Normal, Wasser, Lava)
- 8 Original-Lemmings-Fähigkeiten
- 8 neue Lemmings-Fähigkeiten
- Etliche Monster und Fallen
- 3D-Karte ist Pflicht

**Lemminge sind ein nettes Volk. Wohnen in Höhlen, buddeln nach Edelsteinen, hören keine Volksmusik. Sind außerdem blöd wie Hacke und müssen ständig beaufsichtigt werden, denn anderenfalls mutieren sie ruckzuck zum unfreiwilligen Selbstmordkommando.**

Jedoch: Gerade das macht sie so sympathisch. Damit kam Verona schließlich auch immer gut an. Aber es kann der Dümmste nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt. Die Wiesel, freche Makaberlinge, machen sich sogar einen Spaß daraus, die Lemminge in 101 Zylinder einzusperren. Können Sie das zulassen?

### Das tödliche Gefängnis

Eins ist klar: Ohne Ihre Hilfe werden die Wichte niemals aus den geschickt arrangierten Behältern herausfinden und deshalb eines schrecklichen Todes sterben. Der Spielablauf ist immer gleich: In jedem Zylinder befindet sich ein Kasten, aus dem die Gefangenen herauspurzeln und sogleich in die eine oder andere Richtung dackeln. Wartet in dieser Richtung ein Lava-See oder eine Monsterkrabbe, ist das auch egal, die Lemminge traben unbeirrt weiter, selbst wenn es ihr Leben kostet.

Damit das nicht passiert, müssen Sie eingreifen. Am linken Bildschirmrand findet sich eine Leiste mit acht begrenzt verfügbaren Manövern, zu denen Sie die Lemminge zwingen können. Damit zum Beispiel nicht alle dem Lava-See entgegenmarschieren, wird einer als Wache postiert, der die nachfolgende Wuselschar aufhält. Der Lemming unmittelbar vor dem Stopper baut derweil eine Brücke, ist er fertig, wird die Wache in die Luft gesprengt (anders geht es nicht!) und die nachfolgende Meute passiert das Gewässer unversehrt.

Dieses einfache Spielprinzip wurde seit nunmehr zehn Jahren (das Ur-Lemmings erschien 1990 für den Amiga) immer wieder neu aufgelegt. Und anders als beim überfrachteten »Lemmings 3D« hat man sich diesmal stark am Original



**Brutal: Wiesel mit Boxhandschuhen hauen unsere Kleinen von der Plattform.**



Ein Ausschnitt aus dem Vorspann. Auch als die Lemminge noch in Freiheit lebten, marschierten sie stets in Reih und Glied. Wir vermuten: preußische Vorfahren.

orientiert. Doch durch die geschickte Kombination von (begrenzt verfügbaren) Spezialfähigkeiten und einem durchdachten Level-Aufbau wird dabei ein Schwierigkeitsniveau




Vorsicht! Krabben mögen Lemmingfleisch.

und ein Knobelpotenzial erreicht, das im umgekehrt proportionalen Verhältnis zum IQ der niedlichen Protagonisten steht.

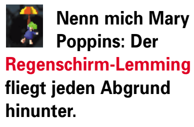
## Nur für Tüftler

Während in den ersten Spielstufen im Grunde nicht mehr getan wird, als die einzelnen Fähigkeiten einzuführen, hat man bereits ab dem 30. Level ausgelacht. Ohne taktisches Geschick und gründliches Absuchen des Zylinders geht dann wenig. Wer nicht bereit ist, viel zu überlegen und auszuprobieren, wird nach einigen Fehlversuchen das Handtuch werfen und die Lemminge ihrem Schicksal überlassen. Wer durchhält, wird allerdings belohnt mit neuen Fallen, kleinen Hebeln, die Mauern bewegen, Teleportern, Ventilatoren und ähnlichen Späßen, die für erfreulich viel Kurzweil sorgen. Besonders haarig wird es, wenn die zwei neuen Völker (Wasser- und Lava-Lemminge) die Zylinder betreten und eventuell sogar zeitgleich mit den anderen Stämmen herumstolpern. Und später erwarten Sie noch acht neue Fähigkeiten wie der Laternen-Lemming, der stockdunkle Zylinder beleuchtet oder der Trampolin-Lemming, auf dessen Konstruktion die Artgenossen sogar dann unbeschadet landen, selbst wenn sie aus großer Höhe fallen.

## Nur die Ruhe

Die alten Probleme der Lemminge wurden belassen. So ist die Steuerung bisweilen eine ganz haarige Angelegenheit und fordert Millimeter-Gespür. Wehe, man hat nur einen Sekundenbruchteil zu spät mit dem Brückenbau begonnen, dann ist fast immer ein Neustart nötig, weil ein Entkommen nicht mehr möglich ist. Man entwickelt für so was mit der Zeit aber ein gutes Auge. Oft muss auch nach dem Verfahren Learning-by-dying vorgegangen werden; ein Zeitlimit lässt überlegtes Vorgehen kaum zu und gerade die späteren Level sind ohne zahlreiche Wiederholungen, mit denen man sich Schritt für Schritt zur Lösung vortastet, kaum zu meistern. **(uh)**

### LEMMINGE



Sag Messner zu mir: Der **Kletter-Lemming** kommt jede Wand hinauf.

Nenn mich Mary Poppins: Der **Regenschirm-Lemming** fliegt jeden Abgrund hinunter.

Nur über meine Leiche: **Der Stopper-Lemmimg** lässt niemanden vorbei.

Genau wie ein Politiker: Der **Spitzhacken-Lemming** wühlt gern im Verborgenen.







Vorher, nachher. Das Wunder der Selbstzerstörung, dokumentarisch festgehalten.

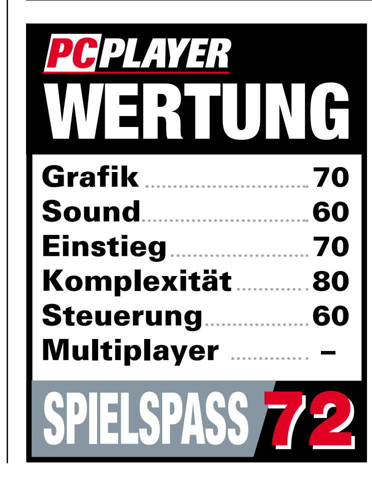
## Standpunkt

### UDO HOFFMANN

Ein widersprüchlicher Name: »Lemmings Revolution« ist alles andere, nur kein harter Bruch mit der alten Spielidee. Die wurde nur ganz behutsam aufpoliert und mit netter Musik, zeitgemäßer Grafik und einigen anderen Neuerungen versehen.
Ob das Spiel aber eine Chance hat, im Zeitalter von 3D-Shooter-Wundern oder gewaltigen Strategie-Epen noch groß aufzutrumpfen, mag getrost bezweifelt werden. Die Welt der PC-Spiele hat sich zu sehr verändert, als dass sie über einige dumme Wichte, und mögen sie noch so niedlich aussehen, in Verzückung gerät. Wer aber auf grundsolide, hammerharte Denkspiele mit hohem Putzigkeits-Faktor steht, braucht nicht länger zu suchen. Da seh ich die Köpfe schon rauchen. Wohl bekommts.

### PRO & CONTRA

- Für die Härtesten
- Gutes Level-Design
- Fieselige Steuerung
- Unübersichtlich



# Was soll ich spielen?

## Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

### Action

SWAT 3

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| Battlezone 2 | 88 | 12/99 |
| Half-Life: Opp. Force | 88 | 1/2000 |
| SWAT 3 | 83 | 2/2000 |
| Budget-Tipp: Battlezone (30 Mark) | 86 | 4/98 |

### Rennspiele

Superbike 2000

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| Superbike 2000 | 89 | 4/2000 |
| Driver | 86 | 11/99 |
| Need for Speed 5 | 86 | 5/2000 |
| Budget-Tipp: Speed Busters (25 Mark) | 82 | 2/99 |

### Sport (Action)

FIFA 2000

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| FIFA 2000 | 90 | 12/99 |
| NHL 2000 | 90 | 11/99 |
| NBA 2000 | 89 | 1/2000 |
| Budget-Tipp: NHL Hockey 99 (40 Mark) | 89 | 11/98 |

### Strategie (Runden)

Panzer General 4

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| Jagged Alliance 2 | 87 | 6/99 |
| Panzer General 4 | 86 | 11/99 |
| Heroes of M&M 3 | 85 | 6/99 |
| Budget-Tipp: Panzer General 3D (10 Mark) | 80 | 12/97 |

### Action-Adventures

Messiah

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| System Shock 2 | 92 | 10/99 |
| Dark Project 2 | 87 | 5/2000 |
| Messiah | 86 | 2/2000 |
| Budget-Tipp: Dark Project (45 Mark) | 86 | 2/99 |

### Adventures & Rollenspiele

Planescape

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| Planescape: Torment | 89 | 2/2000 |
| Ultima 9 (deutsch) | 83 | 5/2000 |
| The Longest Journey | 82 | 4/2000 |
| Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark) | | 2/99 |

### Simulationen

Gunship!

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| Gunship! | 87 | 5/2000 |
| Falcon 4.0 | 87 | 2/99 |
| Mech Warrior 3 | 86 | 7/99 |
| Budget-Tipp: European Air War (30 Mark) | 84 | 12/98 |

### Strategie (Echtzeit)

Earth 2150

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| Age of Empires 2 | 88 | 11/99 |
| Earth 2150 | 87 | 12/99 |
| Star Trek: Armada | 82 | 5/2000 |
| Budget-Tipp: Starcraft (45 Mark) | 84 | 6/98 |

### Wirtschaft & Aufbau

Call to Power

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| Civilization Call to Power | 88 | 5/99 |
| Pharao | 87 | 12/99 |
| Die Siedler 3 | 85 | 1/99 |
| Budget-Tipp: Caesar 3 (45 Mark) | 83 | 12/98 |



# Topp oder Flop

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel.





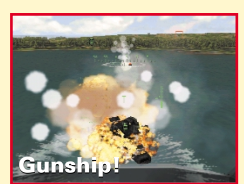
| Spiel | Punkte | Seite | Roland Austinat | Manfred Duy | Udo Hoffmann | Damian Knaus | Joe Nettelbeck | Jochen Rist | Martin Schnelle | Stefan Seidel* | Thomas Werner |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Earth 2150 2.0 | 87 | 139 | ↓ | → | → | → | ↑ | ↓ | → | – | ↑ |
| Messiah (deutsch) | 86 | 127 | ↑ | → | → | ↑ | – | ↑ | ↑ | – | ↑ |
| Need for Speed Porsche (deutsch) | 86 | 125 | ↑ | → | ↑ | ↑ | – | ↑ | ↑ | – | ↑ |
| Allegiance | 83 | 144 | ↑ | → | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | – | → |
| Starlancer | 83 | 120 | → | ↑ | → | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | – | ↑ |
| Heroes of M&M 3: The Shadow of Death | 82 | 118 | → | ↑ | → | → | ↑ | ↓ | ↑ | – | → |
| You don't know Jack 3 | 81 | 154 | → | → | ↑ | ↑ | ↑ | ↓ | ↑ | – | ↑ |
| Rally Masters | 78 | 128 | → | → | ↑ | – | – | → | ↑ | – | ↑ |
| Shogun: Total War | 78 | 136 | → | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | → | → | – | ↑ |
| Triple Play 2001 | 78 | 152 | ↑ | ↓ | – | → | – | ↓ | – | – | → |
| Rainbow Six: Rogue Spear - Urban Operations | 77 | 114 | → | → | → | ↑ | → | ↑ | ↑ | – | → |
| Lemmings Revolution | 72 | 156 | → | → | → | ↑ | → | ↑ | ↓ | – | → |
| Business Tycoon | 70 | 116 | ↓ | → | ↑ | ↓ | ↑ | ↓ | ↓ | – | → |
| Rollcage 2 | 68 | 142 | → | → | ↓ | – | – | → | → | – | → |
| Virtual Skipper | 66 | 126 | ↓ | → | ↓ | ↓ | – | → | → | – | → |
| Twisted Minds 2 | 65 | 147 | → | ↓ | – | – | → | ↓ | – | – | → |
| Starship Soldiers | 63 | 150 | ↓ | ↓ | ↓ | → | ↓ | → | – | – | → |
| F1 2000 | 62 | 140 | ↓ | → | → | ↓ | – | ↓ | ↓ | – | ↓ |
| UEFA Manager 2000 | 62 | 148 | ↓ | → | ↓ | ↓ | → | ↓ | – | – | ↓ |
| Wallstreet Tycoon | 52 | 132 | ↓ | → | ↓ | ↓ | → | ↓ | ↓ | – | ↓ |
| Jugular Street Luge Racing | 48 | 151 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | – | ↓ |
| Mühle 3D | 40 | 139 | ↓ | ↓ | ↓ | → | → | ↓ | ↓ | – | ↓ |
| Fluch der Azteken, Der | 35 | 153 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | – | ↓ |
| Shadow Watch | 31 | 151 | ↓ | ↓ | – | ↓ | → | ↓ | ↓ | – | ↓ |
| Rache der Sumpfhühner, Die | 28 | 143 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | – | ↓ |
| Extreme Rodeo | 25 | 117 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | – | ↓ |
| Full Strength Strongman Competition | 16 | 149 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | → | – | ↓ |

* Stefan war während dieser Ausgabe im Dauer-Urlaub.

# Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben

| Spielename | Genre | Punkte | Ausgabe |
|---|---|---|---|
| Planescape: Torment (dt.) | Rollenspiel | 89 | 3/2000 |
| Superbike 2000 | Rennspiel | 89 | 4/2000 |
| Battlezone 2 (deutsch) | Strategie-Action | 88 | 4/2000 |
| Virtual Pool Hall | Flipper | 88 | 3/2000 |
| Dark Project 2: The Metal Age | Action-Adventure | 87 | 5/2000 |
| Gunship! | Flugsimulation | 87 | 5/2000 |
| Anstoss 3 | Wirtschaftssimulation | 86 | 3/2000 |
| Need for Speed Porsche | Rennspiel | 86 | 5/2000 |
| Civilization: Call to Power (DVD) | Wirtschaftssimulation | 85 | 5/2000 |
| Final Fantasy 8 | Rollenspiel | 85 | 3/2000 |
| Siedler 3 Gold | Wirtschaftssimulation | 85 | 5/2000 |
| C&C 3: Feuersturm | Strategie | 84 | 5/2000 |
| Ultima 9 (deutsch) | Rollenspiel | 83 | 5/2000 |
| Longest Journey, The | Adventure | 82 | 4/2000 |
| Metal Fatigue | Strategie | 82 | 4/2000 |
| Nox (deutsch) | Action-Rollenspiel | 82 | 4/2000 |
| Star Trek: Armada | Strategie | 82 | 5/2000 |
| Warcraft battle.net | Strategie | 82 | 4/2000 |
| Star Wars: Force Commander | Strategie | 81 | 5/2000 |
| Sims, The | Simulation | 80 | 3/2000 |
| Soldier of Fortune | Action | 80 | 5/2000 |
| Risiko 2 | Strategie | 78 | 4/2000 |


Dark Project 2


Gunship!


Need for Speed Porsche

HALL OF FAME

# Ultima Online

**Einmal durchgezockt und ab in die Ecke – das ist das übliche Dilemma mit den Computerspielen. Anders sieht es bei »Ultima Online« aus. Durch Interaktion und ständige Innovationen bleibt dieser Veteran immer eine reizvolle Alternative zur kurzlebigen Konkurrenz.**



**Logischerweise leidet die Übersicht erheblich, wenn zu viele menschliche Recken den gleichen Bildschirm belagern.**

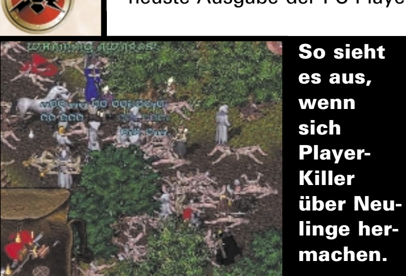
**Böse Zungen behaupteten schon während der Beta-Testphase, »Ultima Online« sei nicht mehr als eine Kreuzung aus »Ultima 7« und einem Internet-Relay-Chat-Klienten. So ganz ist das nicht von der Hand zu weisen, doch muss man diese Bemerkung durchaus auch positiv verstehen.**

Genau wie das Einzelspieler-Epos um das Phantasiereich Britannien schaffte Ultima Online nämlich eine enge Verbindung zwischen dem Spieler und seinen Bildschirmkameraden. Nicht zuletzt entstand diese Beziehung durch das sehr detaillierte Fähigkeitssystem und das individuell einstellbare Äußere des ganz persönlichen Avatars. Von arkanen Künsten über rohes Waffenhandwerk hin zum geschickten Umgang mit Nadel und Faden stellte Origins Online-Rollenspiel mehr Fertigkeiten zur Verfügung, als sich ein vernünftiger Mensch wünschen konnte. Dubioserweise führte dieses breit gefächerte Angebot dazu, dass ganze Horden von Recken ihre Freizeit statt zur Monsterhatz dazu nutzten Körbe zu flechten, Fische zu fangen oder auch Städte von Katzen und Ratten zu befreien, um deren Fleisch beim nächsten Metzger zu verhökern. Raus in die Wildnis trauten sich damals nur die wirklich Starken. Denn neben gefährlichen Monstern konnten hinter jeder Biegung und Abzweigung tödliche Player-Killer lauern, Spieler, die sich dem Plätten menschlicher Zeitgenossen verschrieben hatten. Das war eben die Gefahr, wenn man sich in einer Welt mit Tausenden von realen Mitbürgern aufhielt. Da die Heldenaufzucht ähnlich einem Tamagotchi eine Menge Arbeit machte, gab es unzählige Makros, welche unangenehme Aufgaben übernahmen, wie etwa das wilde Einprügeln auf einen hölzernen Sparringpartner, um die entsprechende Kampffähigkeit zu steigern. Dies hat sich so weit entwickelt, dass Sie heutzutage nur noch die Account-Gebühren selbst zahlen müssen. Es fällt schwer, Ultima Online in der Hall of Fame eine rückblickende Besprechung zukommen zu lassen. Denn dies vermittelt das Gefühl einer Beerdigung, auf welcher der vermeintliche Leichnam von innen an den Sarg klopft und »Ich bin noch nicht tot!« ruft. Zu groß ist nämlich noch immer die Gruppe der Leute, die gerade in diesem Moment, in dem Sie die neuste Ausgabe der PC Player in der Hand halten, die Welt Britanniens durchstreifen und ihren Helden auf dem Weg vom kleinen Hosenmatz zur sagenumwobenen Legendengestalt begleiten.

**(Volker Schütz/mash)**

Arirang, Asuka, Atlantic, Baja, Balhae, Catskills, Chesapeake, Drachenfels, Europa, Formosa, Great Lakes, Hokuto, Izumo, Lake Superior, Napa Valley, Oceania, Pacific, Sonoma, Test Center, Wakoku, Yamato

**Die verschiedenen Parallelausgaben von Britannien werden als Shards bezeichnet. Hier ein kleiner Überblick.**



**So sieht es aus, wenn sich Player-Killer über Neulinge hermachen.**

## WUSSTEN SIE...

... dass es mehrere Versuche gab, das aufs Internet beschränkte Produkt ins heimische Netz zu holen? Und zwar mit Erfolg, wenn man sich »Emulatoren« wie UOX3 (http://uox.stratics.com/) oder TUS (http://www.menasoft.com/tus/) anschaut. Mit diesen verwalten Sie selbst als übermächtiger Spielmeister eigene Königreiche. UOX3 kommt sogar mit freiem Quellcode daher.

... dass es ein hilfreiches Werkzeug namens UoTrace (www.uo.com/downloads.html) gibt, welches Internet-Verbindungen und deren Geschwindigkeiten durchtestet?

... dass Lord British einst einem heimtückischen Attentat, das auf einem Bug basierte, während einer Ansprache zum Opfer fiel, woraufhin der 23-jährige Mörder Rainz (Ravens of Fate) aus Britanien verbannt wurde?

## Ultima Online

- **Erstveröffentlichung:** ’97
- **System:** PC
- **Hersteller:** Origin
- **Historisch wertvoll, weil ...**

... es das erste Online-Rollenspiel war, das man auch als solches erkannte. Gescheiterte Ehen und fristlose Kündigungen zierten seinen Weg wie bei kaum einem anderen Programm ... mit Ausnahme der Moorhuhnjagd vielleicht.



# Sparschwein

**Unser Sparschwein platzt aus allen Nähten. Aus diesem Grund haben wir die beliebte Rubrik erweitert und stellen Ihnen fortan wesentlich mehr Budget-Titel vor.**

## Half-Life – Generation Pack




Half-Life bietet eine sehr spannende Handlung.

Viele 3D-Shooter leiden an einer schwachen Story. Nicht so »Half-Life« (deutsche Version). Auf einem geheimen Versuchsgelände kommt es nach einem Zwischenfall zu einer Dimensionsöffnung. Allerlei ekliges Gewürm spaziert aus der Parallelwelt und macht sich über die Forscher her. Wenn Sie nach zahlreichen der Katastrophe Herr wurden, machen Sie sich an die Mission-CDs »Opposing Force« heran. Hier schlüpfen Sie in die Rolle eines Regierungssoldaten aus dem Hauptprogramm und müssen das alienverseuchte Gebiet erkunden. Die dichte Atmosphäre bescherte dem Spiel damals einen Platin-Player. Nun gibt es Hauptprogramm plus Missions-CD im Generation Pack für etwa 80 Mark.

**Genre: 3D-Action**
**Hersteller: Havas Interactive**
**Preis: Circa 80 Mark**
**Getestet in PC Player 12/98**
**Damalige Wertung: 92**




## Baldur's Gate – Die Saga



Jetzt zusammen mit Mission-CD: Baldur's Gate.

Interplays »Baldur's Gate« wird wohl ewig für die Renaissance des Rollenspiels stehen. Eine plötzlich auftauchende Eisenknappheit und eine merkwürdige Metallermüdung bereiten an der Schwertküste Kopfzerbrechen. Waffen und Werkzeuge sind auf einmal unbrauchbar und Nachschub ist auch nicht in Sicht. Mit einer bunten Truppe durchforsten Sie das riesige Spielareal und erledigen zahlreichen Nebenmissionen. Und möchten Sie noch tiefer in die Welt von Baldur's Gate eintauchen, installieren Sie die beiliegende Missions-CD »Legenden der Schwertküste«. Diese führt zwar die Hauptgeschichte nicht weiter, bietet aber noch zusätzliche Aufträge. Das Rollenspiel mit Erweiterung gibt es jetzt für 50 Mark.

**Genre: Rollenspiel**
**Hersteller: Black Isle/Interplay**
**Preis: circa 50 Mark**
**Getestet in PC Player 2/99**
**Damalige Wertung: 85**




## Commandos – Director's Cut



Strategie mal etwas anders: Commandos

Fast zwei Jahre ist es her, dass die noch unbekannte Programmiertruppe Pyro einen wirklich außergewöhnlichen Echtzeit-Strategie-Hit ablieferte. Als sechsköpfige Soldatentruppe im Zweiten Weltkrieg durchforsten Sie in herrlich gerenderten Landschaften feindliches Gebiet um beispielsweise dessen Einrichtungen zu sabotieren. Die deutschen Wachposten schlafen aber natürlich nicht und inspizieren ständig das Terrain. Werden Sie entdeckt, schlagen diese sofort Alarm. Das neue Spielprinzip erregte damals so großes Aufsehen, dass bald eine Missions-CD nachgereicht wurde. Wenn Ihnen »Commandos« bisher entging, haben Sie jetzt die Gelegenheit, Spiel und Missions-CD für zusammen etwa 50 Mark zu erstehen.

**Genre: Echtzeit-Strategie**
**Hersteller: Pyro/Eidos Interactive**
**Preis: Circa 50 Mark**
**Getestet in PC Player: 7/98**
**Damalige Wertung: 85**




## Gorky 17



In Polen passieren merkwürdige Dinge.

Eine geheime russische Forschungseinrichtung namens »Gorky 17« wird aus unbekannten Gründen bombardiert und kurz darauf meldet eine ähnliche Einrichtung in Polen merkwürdige Vorkommnisse. Eine dynamische NATO-Truppe macht sich daran, im Land der Krakauer Würstchen der Sache auf den Grund zu gehen. Dabei erfahren sie allmählich den wahren Grund für die Existenz der Einrichtung. Die nette Hintergrundgeschichte macht Gorky 17 kurzfristig interessant. Das Programm ist in seinem Umfang für ein Rollenspiel allerdings sehr knapp geraten. Für den Preis von circa 50 Mark lässt sich in der aber drüber hinwegsehen.

**Genre: Rollenspiel**
**Hersteller: Metropolis/ Topware Interaktive**
**Preis: Circa 50 Mark**
**Getestet in PC Player 12/99**
**Damalige Wertung: 73**



## Extreme Assault





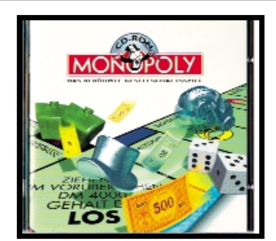

Blue Byte setzte vor drei Jahren mit ihrer 3D-Engine in der Hubschrauber-Simulation »Extreme Assault« neue Maßstäbe. Das DOS-Spiel ist sehr action-orientiert und bietet über 57 Missionen, in denen Sie außerirdische Besatzer wegschießen. Sehr schick ist der kernige CD-Soundtrack von Chris Hülsbeck, dem deutschen Vorzeige-Komponisten für Computer-Musik.

**Genre: Action**
**Hersteller: Blue Byte/ak-tronic**
**Preis: 20 Mark**
**Getestet in: PC Player 6/97**
**Damalige Wertung: 70**




## Monopoly






Wer kennt das Gesellschaftsspiel nicht? In der PC-Umsetzung der Westwood-Studios finden sich nette Renderanimationen der Spielfiguren. Jedoch ersetzt der PC nicht das gemütliche Beisammensein. Dafür aber haben Sie die Möglichkeit, über das Internet zu spielen und von Möchtegern-Managern aus aller Welt Mieten zu verlangen.

**Genre: Brettspiel-Umsetzung**
**Hersteller: Westwood/Hasbro Interactive/ak-tronic**
**Preis: 20 Mark**
**Getestet in PC Player 6/97**
**Damalige Wertung: 65**




## Mech Commander





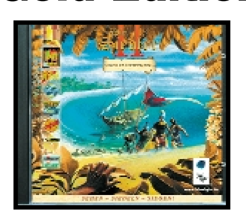

Die kampfstarken Roboter geben in dem hochdekorierten Spiel ihr Strategie-Debüt. Sie steuern die Metallschergen durch 30 abwechslungsreiche Missionen. Dazwischen haben Sie die Möglichkeit, die Blecheimer mit allerlei neuen Gimmicks auszustatten. Für das motivierende Taktik-Spektakel gab es damals einen Gold Player.

**Genre: Echtzeit-Strategie**
**Hersteller: Hasbro Interactive/ak-tronic**
**Preis: 20 Mark**
**Getestet in PC Player 8/98**
**Damalige Wertung 83**




## Die Siedler 2 – Gold Edition





Als Herrscher der legendären Völker aus der Mülheimer Softwareschmiede sind Sie damit beschäftigt, eine funktionierende Infrastruktur aufzubauen. Sobald Sie über genügend Rohstoffe verfügen, machen Sie Ihren Gegner den Erdboden gleich. Die »Gold Edition« enthält neben der Missions-CD auch noch 130 Bonuskarten.

**Genre: Strategie**
**Hersteller: Blue Byte/ak-tronic**
**Preis: 20 Mark**
**Getestet in PC Player 6/96**
**Damalige Wertung: 80**




## Oddworld – Abe's Oddysee






Der sympathische Antiheld Abe ist Sklave in einer Fleischfabrik und versucht im 2D-Action-Adventure seiner eigenen »Ausschlachtung« zu entkommen.

Das frech gestaltete Level-Design, der charismatische Held und die putzige Grafik laden selbst nach zwei Jahren noch zu einem Besuch auf die Oddworld ein.

**Genre: Action-Adventure**
**Hersteller: GT Interactive/Hemming**
**Preis: 15 Mark**
**Getestet in PC Player 1/98**
**Damalige Wertung: 85**




## Imperium Galactica






In ferner Zukunft besiedeln Sie fremde Planeten und erforschen neue Technologien, die Sie gegen Ihre Feinde einsetzen. Der DOS-Titel bietet für heutige Verhältnisse eine ziemlich üble Grafik, aber auch hohe Komplexität und unterhält Strategie-Freunde, die nicht zu sehr auf Echtzeit-Strategie stehen, für eine ganze Weile.

**Genre: Strategie**
**Hersteller: GT Interactive/Hemming**
**Preis: 15 Mark**
**Getestet in PC Player 7/97**
**Damalige Wertung: 70**



## N. I. C. E. 2



Vor eineinhalb Jahren überraschte die Entwicklerfirma Synetic die Fahrfreunde mit einem abwechslungsreichen Autorennspiel. Auf verschiedenen Meisterschaftsrennen gewinnen Sie Preisgelder und kaufen sich davon immer schnellere Vehikel oder rüsten Ihre alte Blechkutsche auf. Die flotte 3D-Grafik sieht auch heute noch hübsch aus.



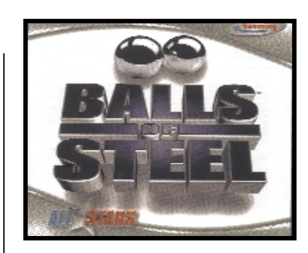
**Genre: Rennspiel**
**Hersteller Synetic/ak-tronic**
**Preis: 20 Mark**
**Getestet in PC Player 12/98**
**Damalige Wertung: 81**




## Balls of Steel



Fünf Flippertische mit bis zu vier Spielern stehen in »Balls of Steel« zur Wahl - vollgepackt mit allerlei Extras. Bis zu fünf Kugeln gleichzeitig machen sich auf einem der Tische breit. Ein Level wurde dem Action-Darsteller »Duke Nukem« gewidmet und mit Motiven aus dem 3D-Shooter entsprechend gestaltet. Balls of Steel ist zwar kein Flipper-Meilenstein, macht kurzweilig aber trotzdem Spaß.



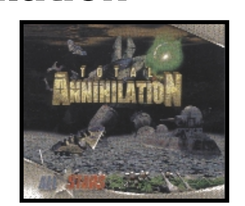
**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: GT Interactive/ Hemming**
**Preis: 15 Mark**
**Getestet in PC Player: 2/1998**




## Total Annihilation



In einer fernen Galaxie kämpfen Roboterarmeen von zwei ausgelöschten Zivilisationen um die Alleinherrschaft ihres mittlerweile abgestorbenen Planeten. Die unterschiedlichen Höhenstufen des Echtzeit-Strategiespiels haben einen erheblichen Einfluss auf das Spielgeschehen, so dass andere Taktiken als sonst üblich erforderlich sind.



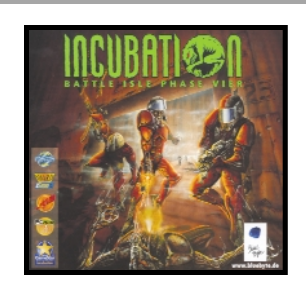
**Genre: Echtzeit-Strategie**
**Hersteller: GT Interactive/ Hemming**
**Preis: 15 Mark**
**Getestet in PC Player: 11/97**
**Damalige Wertung: 90**




## Incubation



In dem rundenbasierten Strategie-Titel ziehen Sie mit schwergepanzerten Soldaten durch dreidimensionale Level, um Ihre Gegner auszuschalten. Nach jedem Abschnitt kaufen Sie nach Herzenslust neue Extras für Ihre Soldaten, um die insgesamt 40 Level leichter zu bewältigen. Faszinierende Knobelei, die stundenlang fesselt.



**Genre: Strategie**
**Hersteller: Blue Byte/ak-tronic**
**Preis: 20 Mark**
**Getestet in PC Player: 11/97**
**Damalige Wertung: 79**




## Schleichfahrt



In einer Endzeit-Unterwasserwelt sind Sie mit einem schicken Mini-U-Boot unterwegs, nehmen Handelsaufträge an und rüsten mit den Einnahmen Ihr Unterwassergefährt auf. Während Ihrer Frachttransporte kommt es zu actionreichen Überfällen von Piraten, die es auf Ihre Ware abgesehen haben. Das Unterwasser-Szenario schafft auch heute



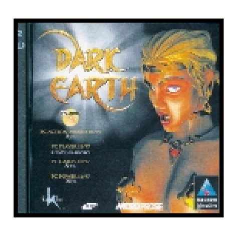
noch eine beeindruckende Atmosphäre.
**Genre: Simulation**
**Hersteller: Blue Byte/ak-tronic**
**Preis: 20 Mark**
**Getestet in PC Player: 12/96**
**Damalige Wertung: 83**




## Dark Earth



Meteoriteneinschläge haben auf der Erde der Zukunft unsere bisherige Zivilisation ausgelöscht und die Sonne verdunkeln lassen. Nur wenige Orte auf der Welt werden noch von lebensspendendem Licht heimgesucht. Als Echtzeit gerenderter 3D-Held bezwingen Sie die zunehmende Dunkelheit und finden ein Gegenmittel für Ihre Vergif-



tung, die Ihnen Ihre Feinde bescherten. **(dk)**
**Genre: Action-Adventure**
**Hersteller Microprose/ak-tronic**
**Preis: 20 Mark**
**Getestet in PC Player: 11/97**
**Damalige Wertung: 75**



# Sparschwein-Liste

**Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.**

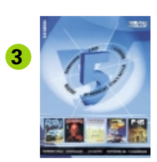
## Aktuelle Budget-Titel

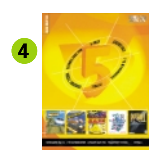
| Titel | Genre | Test in Ausgabe | Hersteller | Wertung | Preis | Player-Kauftip |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Age of Empires | Strategie | 12/97 | Microsoft | 86 | 50 Mark | |
| Airline Tycoon – First Class | Wirtschaftssimulation | 10/98 | Infogrames | 60 | 30 Mark | |
| Anno 1602 Königs-Edition | Wirtschaftssimulation | 5/98 | Infogrames | 82 | 65 Mark | |
| Baldur's Gate – Die Saga | Rollenspiel | 2/99 | Interplay | 83 | 50 Mark | |
| Baphomets Fluch 2 | Adventure | 10/97 | Virgin/ak tronic | 79 | 25 Mark | |
| Battlezone | Action-Strategie | 4/98 | Activision | 90 | 30 Mark | |
| Colin McRae Rallye – Classic | Rennspiel | 10/98 | Codemasters | 79 | 30 Mark | |
| Command & Conquer Megabox 1 | Strategie | 8/95 | Westwood/Electronic Arts | 68 | 30 Mark | |
| Command & Conquer Megabox 2 | Strategie | 12/96 | Westwood/Electronic Arts | 72 | 65 Mark | |
| Commandos – Director's Cut | Strategie | 7/98 | Pyro/Eidos | 83 | 50 Mark | |
| Creatures 2 | Strategie | 10/98 | Mindscape | 65 | 40 Mark | |
| Dark Earth | Action-Adventure | 11/97 | Microprose/ak-tronic | 75 | 20 Mark | |
| Dark Project Gold | Action-Adventure | 2/99 | Eidos | 91 | 45 Mark | |
| Dark Reign | Strategie | 11/97 | Activision | 85 | 20 Mark | |
| Dethkarz | Action | 12/98 | Melbourne House | 80 | 30 Mark | |
| Diablo | Action-Rollenspiel | 2/97 | Blizzard/ak tronic | 86 | 20 Mark | |
| Diablo + Hellfire | Action-Rollenspiel | 2/97 | Blizzard/Havas Interactive | 85 | 40 Mark | |
| Dungeon Keeper Gold | Strategie | 12/97 | Bullfrog/Electronic Arts | 76 | 30 Mark | |
| Dynasty General Classic | Strategie | 11/98 | Mindscape | 83 | 40 Mark | |
| European Air War | Flugsimulation | 12/98 | Microprose/Hasbro Interactive | 84 | 50 Mark | |
| Fallout 2 | Rollenspiel | 1/99 | Interplay | 85 | 50 Mark | |
| FIFA '98 | Sport | 1/98 | EA-Sports/ak tronic | 89 | 20 Mark | |
| Flightsimulator '98 Classic | Simulation | 12/97 | Microsoft | 60 | 50 Mark | |
| Forsaken | Action | 5/98 | Acclaim | 83 | 50 Mark | |
| Gorky 17 | Rollenspiel | 12/99 | Metropolis/Topware Interactive | 75 | 50 Mark | |
| Grim Fandango | Adventure | 1/99 | LucasArts/THQ | 89 | 50 Mark | |
| Grand Prix 2 | Rennspiel | 9/96 | Microprose/Hasbro Interactive | 84 | 30 Mark | |
| Grand Prix Legends | Rennspiel | 11/98 | Sierra/Havas Interactive | 84 | 45 Mark | |
| GTA | Action | 12/97 | Take 2 | 75 | 50 Mark | |
| Half-Life-Generation Pack | Action-Adventure | 12/98 | Havas Interactive | 92 | 80 Mark | |
| Heart of Darkness | Action | 8/98 | Infogrames | 70 | 30 Mark | |
| Heretic 2 | Action | 1/99 | Activision | 82 | 25 Mark | |
| Incoming | Action | 5/98 | Rage/CDV | 65 | 50 Mark | |
| Industriegigant Gold | Wirtschaftssimulation | 9/97 | Infogrames | 65 | 30 Mark | |
| Jagged Alliance 2 | Strategie | 6/99 | Sir-Tech | 87 | 40 Mark | |
| Jedi Knight & Mysteries of Sith | Action | 4/98 | LucasArts/THQ | 84 | 45 Mark | |
| Kurt | Sport | 3/99 | Heart Line | 81 | 35 Mark | |
| Links LS 1998 | Sport | 10/97 | Access/Eidos | 75 | 35 Mark | |
| Little Big Adventure 2 Classic | Action-Adventure | 9/97 | Electronic Arts | 83 | 30 Mark | |
| Mech Commander | Strategie | 8/98 | Hasbro Interactive/ak-tronic | 82 | 20 Mark | |
| Monkey Island 3 Classic | Adventure | 1/98 | LucasArts/THQ | 83 | 45 Mark | |
| NBA Live '99 | Sport | 1/99 | EA Sports | 88 | 40 Mark | |
| NHL Hockey '99 | Sport | 11/98 | EA Sports | 89 | 40 Mark | |
| N.I.C.E 2 | Rennspiel | 12/98 | Magic Bytes/ak-tronic | 80 | 20 Mark | |
| Nitro Riders Classic | Action | 5/98 | Activision | 83 | 25 Mark | |
| Oddworld: Abe's Exodus | Action | 1/98 | GT Interactive | 80 | 40 Mark | |
| Oddworld: Abe's Oddysee | Action-Adventure | 1/98 | GT Interactive/Hemming | 80 | 15 Mark | |
| Pizza Syndicate Classic | Wirtschaftssimulation | 4/99 | Software 2000 | 82 | 50 Mark | |
| Populous: The Beginning | Strategie | 12/98 | Bullfrog/Electronic Arts | 80 | 30 Mark | |
| Powerslide – Replay | Rennspiel | 1/99 | GT Interactive | 83 | 30 Mark | |
| Pro Pinball: Big Race USA | Flipper | 12/98 | Empire Interactive | 71 | 45 Mark | |
| Railroad Tycoon 2 Gold Edition | Wirtschaftssimulation | 12/98 | Take 2 | 81 | 50 Mark | |
| Rebellion (Star Wars) | Strategie | 6/98 | LucasArts/THQ | 63 | 50 Mark | |
| Red Baron (incl. Missions) | Flugsimulation | 2/98 | Sierra/Havas Interactive | 76 | 25 Mark | |
| Road Rash | Rennspiel | 11/96 | Electronic Arts/Green Pepper | 55 | 10 Mark | |
| Rouge Squadron | Action | 2/99 | LucasArts/THQ | 72 | 50 Mark | |
| Seven Kingdoms | Strategie | 12/97 | Interactive Magic | 75 | 25 Mark | |
| Shadows of the Empire | Action | 11/97 | LucasArts/THQ | 78 | 30 Mark | |
| Siedler 2 Gold Edition | Wirtschaftssimulation | 6/96 | Blue Byte/ak-tronic | 75 | 20 Mark | |
| Siedler 3 und Amazonen | Wirtschaftssimulation | 1/99 | Blue Byte | 85 | 85 Mark | |
| Silver | Action-Adventure | 5/99 | Infogrames | 72 | 35 Mark | |
| SimCity 2000 – Classic | Wirtschaftssimulation | 3/94 | Electronic Arts | 75 | 30 Mark | |
| Speed Busters | Action | 2/99 | Ubi Soft | 84 | 25 Mark | |
| Starcraft – Softprice | Strategie | 6/98 | Blizzard/Havas Interactive | 88 | 45 Mark | |
| Tomb Raider 2 | Action | 12/97 | Eidos/ak tronic | 75 | 20 Mark | |
| Tomb Raider 2 Director's Cut | Action-Adventure | 12/97 | Eidos | 75 | 45 Mark | |
| Total Annihilation | Strategie | 11/97 | GT Interactive | 86 | 15 Mark | |
| Turok 2 Classic | Action | 2/99 | Acclaim | 73 | 50 Mark | |
| Unreal | Action | 8/98 | GT Interactive/ak tronic | 85 | 20 Mark | |
| Viper Racing | Rennspiel | 2/99 | Sierra | 69 | 30 Mark | |
| Warcraft 2 Battlechest | Strategie | 1/96 | Blizzard(Havas Interactive | 80 | 40 Mark | |
| Warhammer – Dark Omen | Strategie | 4/98 | Electronic Arts | 76 | 30 Mark | |
| Wing Commander Prophecy Classic | Action | 2/98 | Electronic Arts | 85 | 30 Mark | |
| X - Beyond the Frontier | Action | 8/99 | THQ | 78 | 50 Mark | |
| X-Wing Alliance | Action | 5/99 | LucasArts/THQ | 85 | 50 Mark | |
| X-Wing vs. TIE Fighter | Action | 7/97 | LucasArts/THQ | 70 | 50 Mark | |

## Aktuelle Spielesammlungen

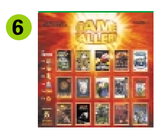
| Titel | Inhalt | Hersteller | Preis | Player-Kauftipp |
|---|---|---|---|---|
| **Adventure Hall of Fame** (1) | Die by the Sword, Fallout, Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Stonekeep | Interplay | 50 Mark | |
| **All you can play – Racing Pack** (2) | Test Drive Off-Road 2, N.I.C.E. 1, Grand Prix Rally, Pod mit Back to Hell, Evil Knievel, PC Rally Racing, Final Racing, Speedboat Attack, D.O.G., Speedrage3 | Swing Entertainment | 40 Mark | |
| **Five Pack Vol. 1** (3) | Rally Championship, Carmageddon Civilisation, Earthworm Jim, F-16 Aggressor | Beau Jolly/ Virgin Interactive | 70 Mark | |
| **Five Pack Vol. 2** (4) | Screamer Rally, Nitro Riders, Ultimate Race Pro, Transport Tycoon, Pitfall | Beau Jolly/ Virgin Interactive | 70 Mark | |
| **Game Gallery Millennium Edition** (5) | Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive off Road 2, Seven Kindoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2 | Swing Entertainment | 50 Mark | |
| **Game Gallery Vol. 1** (6) | Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer | Swing Entertainment | 70 Mark | |
| **Gold Games 3** (7) | Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!! | Topware | 30 Mark | |

1 


3 

4 

5 


6 

7 


| Titel | Inhalt | Hersteller | Preis | Player-Kauftipp |
|---|---|---|---|---|
| **Gold Games 4** (8) | 3D Ultra Pinball, Caesar 2, Conflict Freespace: The Great War, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000 | Topware | 70 Mark | |
| **GT Collect 1** (9) | Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097 | GT Interactive | 70 Mark | |
| **Legenden der Antike** (10) | Caesar 3, Pharao | Sierra | 130 Mark | |
| **Might & Magic Sixpack** (11) | Might & Magic (Teil 1 bis 6) und diverse Making-of-Videos | Ubi-Soft | 50 Mark | |
| **Pepper Pack 3** (12) | Battlezone, Earthworm Jim, Heavy Gear, Stunt Driver, Pinball | Novitas | 30 Mark | |
| **Play the Games, Vol. 1** (13) | KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms | Infogrames/ Electronic Arts | 65 Mark | |
| **Play the Games, Vol. 2** (14) | C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer | Infogrames/ Electronic Arts | 70 Mark | |
| **Tomb Raider Trilogy** (15) | Tomb Raider 1 bis 3 | Eidos Interactive | noch nicht bekannt | |
| **Tycoon Collection** (16) | Railroad Tycoon 2, Rollercoaster Tycoon, Transport Tycoon Deluxe | Microprose/Hasbro Interactive | 80 Mark | |
| **Ultima World Edition** (17) | Ultima 9 – Ascension/Ultima Online – The Second Age | Electronic Arts | 80 Mark | |

8 


11 

13 

14 

15 


17 

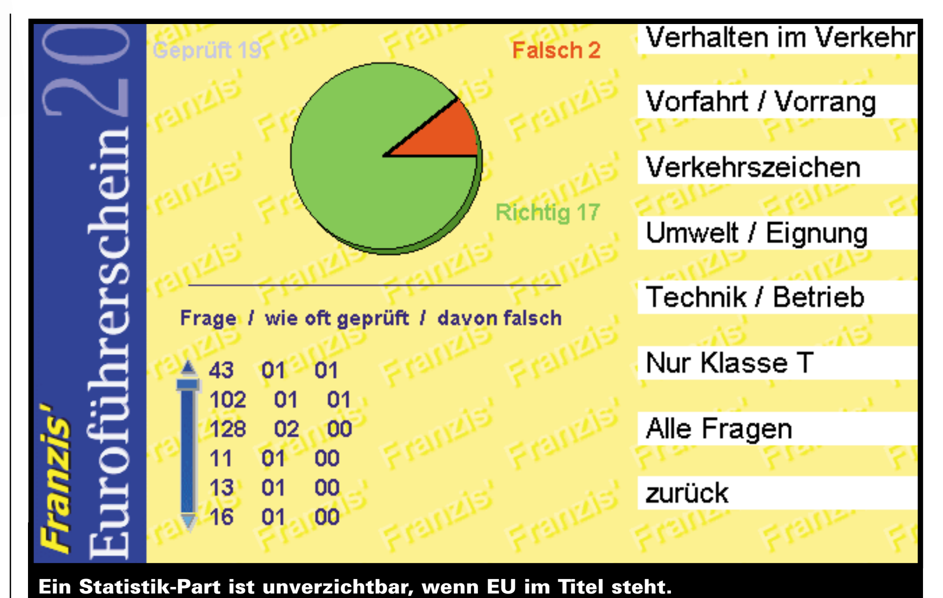



# A, B oder C?

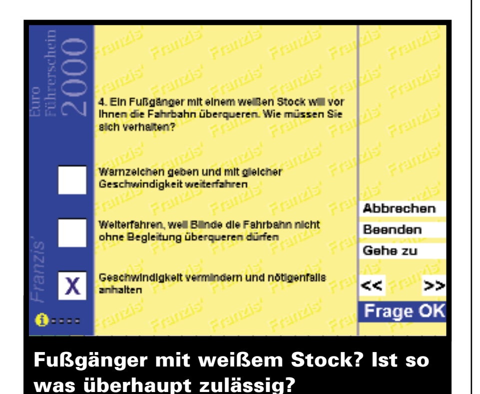
**Die Führerscheinprüfung – Fahrkarte ins Stau-Paradies, größte intellektuelle Lebensleistung vieler Absolventen und Vermögens-Killer.**

**Zielsicher steuerte die Berufssparte der Fahrlehrer auf die Krise zu: Die geburtenschwachen Jahrgänge ließen die LMZ (Leidensfähige Menge an Zahlern) schrumpfen. Doch die EU wusste Rat. Die Anzahl der zu absolvierenden Pflichtstunden wurde erhöht, desgleichen die Menge der Fragen in der theoretischen Prüfung.**

Ähnlich wie bei der Rente wird das Fahrlehrer-Einkommen nun von weniger Schultern getragen, die sich noch mehr anstrengen müssen. Das ist nur recht und billig wie auch ganz im Sinne des Generationenvertrags.




**Ein Statistik-Part ist unverzichtbar, wenn EU im Titel steht.**




**Fußgänger mit weißem Stock? Ist so was überhaupt zulässig?**




**In München ist die Maß so um die 35 Zentimeter groß.**

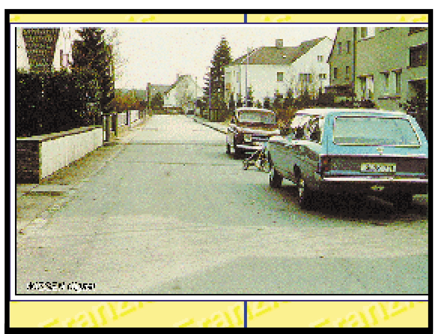
## Wirtschaftsförderung

In ihrer Weitsicht subventionierte die EU zugleich die Wachstumssparte der Computerlernprogramme. Nutznießer ist der innovative Franzis-Verlag, der auf diese Zukunftsbranche aufsprang und nun, übersichtlich geordnet, 30 Fragebögen und einen Statistik-Part anbietet. Das Bürokraten-Ambiente ist vorbildlich: 1. Mal bloß nicht zu viel Aufwand. 2. Staubtrocken und schlicht sei die Aufmachung. 3. Soundunterstützung? Die gibt es bei den echten Fragebögen doch auch nicht. 4. Gleich ist Mittagspause.

Rührend die neuen Fragen, die dem Redakteur ins Gedächtnis rufen, wie raffiniert sie angelegt sind. Eine typische Frage lautet etwa wie folgt: Zwanzig blinde Bettler versuchen auf einem Zebrastreifen die Straße zu überqueren. Wie verhalten Sie sich? A: Die Zebrastreifenmarkierung ist schon sehr verblasst, ich brauche sie nicht zu beachten und gebe Gas. B: Die Arbeitslosenversicherung ist überlastet. Ich versuche, möglichst viele zu erwischen. C: Ich bremse ab und warte geduldig, bis alle die Straße überquert haben. Wer in diesem Fall nicht C ankreuzt, ist vermutlich selbst ein blinder Bettler.

## Kontrastprogramm

Aber immerhin, es sind dreißig Fragen pro Bogen, und mehr als drei Fehler sind tödlich. Es gibt echte Klippen: »Ein sechsachsiger Gefahrgut-Hubhänger der Risikoklasse 1 (radioaktiver Müll) darf nur überholt werden, wenn A: Der Fahrer unter Alkoholeinfluss steht, wie an den Schlangenlinien des Fahrzeugs zu erkennen ist. B: Ihr Hintermann bereits drängelt. C: Sie die Sicherheitsbroschüre 7632.2/f dabei haben, in der genau erklärt wird, wie man sich im Verstrahlungsfall zu verhalten hat. Hm. Gar nicht einfach.



**Typische Prüfungsbogen-Qualität: Autos aus den 70'ern im Wischi-Waschi-Look.**

Dank solcher Fragen darf man sicher sein, dass von 100 Führerscheinbesitzern 99 bei einer erneuten Theorieprüfung durchfallen würden. Von der praktischen Prüfung ganz zu schweigen, erkennt man Fahrschulfahrzeuge im Straßenverkehr doch immer daran, dass sich hinter ihnen lange Schlangen bilden. Eine Erkenntnis, zu der dieses Programm erheblich beitragen wird. **(uh)**

### Euroführerschein 2000

- **Hersteller:** DMV/Franzis
- **Preis:** ca. 30 Mark
- **Hardware, Minimum:** 486/33, 16MByte RAM, Windows 95/98/NT
- **Praktischer Nutzen:** Gering, außer Sie lesen gerne Fragebögen am Monitor.
- **Originalitätsfaktor:** Ungefähr so witzig wie die Sicherheitsbroschüre 7632.2/f.
- **Mögliche Folgeschäden:** Sie finden Multiple-Choise-Verfahren plötzlich richtig geil.
- **Das PC-Player-Fazit:** Von führenden Bürokraten empfohlen.



# Mittagspausen-Killer

**Wer kennt sie nicht, die lustigen kleinen Mini-Spielchen, die oft mehr Spaß machen als manches überkomplexes Strategiespiel?**

**Bekommen Sie ausschließlich geschäftliche E-Mails? Oder schickt Ihnen nicht manchmal jemand als Anhang ein witziges Programm wie die »Moorhuhnjagd«? Alptraum jedes Vorgesetzten und Netzwerk-Administrators sind diese netten Anhängsel, die gern per elektronischer Post verschickt werden.**

Vom Spielprinzip her normalerweise sehr simpel, haben diese Programme einige klare Vorteile: Sie brauchen keinen superschnellen High-End-Rechner, belegen wenig Platz auf Ihrer Festplatte und sind normalerweise kostenlos.

## Millionen Megabyte

Um die ganze Welt laufen täglich Unmengen von E-Mails mit »Attachments«, die von echten oder vermeintlichen Freunden kommen. Aber neben peinlichen MPEG-Dateien und heiteren Bildchen bekommt man doch ab und zu mal ein kleines Spielchen.

Nicht erst seit der populären Moorhuhnjagd sorgen solche Attachments für glühende Internet-Verbindungen. Das virtuelle Abschießen der schottischen Federviecher hat ganze Mail-Server lahm gelegt und wurde allein von der Hersteller-Website millionenfach heruntergeladen. Sogar der »Bild«-Zeitung war das Werbespiel eine Titelstory wert.

Daneben gibt es noch eine Heerschar weiterer Programme ähnlicher Machart. Wir haben das Internet ein wenig durchstöbert und stellen Ihnen acht Exemplare dieser Spezies vor. Für einige dieser Spiele benötigen Sie übrigens »Shockwave«. Diese Multimedia-Erweiterung für Ihren Rechner können Sie von der Hersteller-Seite umsonst herunterladen: www.macromedia.com.

## Die Bewertung

Natürlich kann man bei derartigen Spielen nicht die gleichen Bewertungsmaßstäbe anlegen wie bei »normalen« Programmen, die Sie für 80 Mark im Geschäft kaufen. Als Qualitätsmerkmale diente uns zum Beispiel die **Präsentation**. Hier spielen Grafik, Animationen, Musik und Geräusche eine Rolle. Der Punkt **Motivation** spiegelt wieder, ob der Titel auch nach ein paar Wochen noch Laune macht, und **Spielspass** gibt an, wie lustig das Programm ist.

Natürlich verraten wir Ihnen auch, unter welcher Internet-Adresse Sie den Kandidaten finden können und wie groß der Download ist – nicht jeder hat eine ADSL-Verbindung. In punkto Kindertauglichkeit geben wir eine Empfehlung, ob die lieben Kleinen sich den Spaß ebenfalls gönnen dürfen oder ob Sie das Programm lieber vor ihnen verstecken sollten. **(mash)**

# Bimbes-Kanone

Wegen der nicht ganz geringen Steuerrückforderung an die CDU versucht Helmut Kohl hier, »Bimbes« zu sammeln. So steht er (also Sie) mit seinem Spendenpanzer vor dem Brandenburger Tor und verschießt Bimbes-Koffer mit Bargeld. Dazu haben Sie 150 Sekunden und 60 Geldköfferchen. Trifft er dabei Manfred Schäuble oder sich selbst, steigt das Vermögen.

Erwischt es jedoch Angela Merkel oder Wolfgang Thierse, werden sofort größere Summen vom Spendenkonto abgezogen. Ihren Highscore dürfen Sie bei bestehender Internet-Verbindung auch auf der Website abspeichern.



**BIMBES-KANONE**

**WERTUNG**

Für Kinder: Ja
Größe: 1,6 MByte
www.bimbesrepublik.com

**Präsentation:**
**Motivation:**



**SPIELSPASS**




**Treffen Sie den richtigen Politiker mit Ihrem Bimbes. Vermeiden Sie aber Frau Merkel oder Herrn Thierse.**

# Chocobo World

Eins der Mini-Spielchen aus »Final Fantasy 8« können Sie von der offiziellen Webseite herunterladen. Hier steuern Sie mit der Tastatur einen der Chocobo-Vögel und laufen über eine Karte. Dort finden Sie anderes Viechzeugs, das meist ein paar Gegenstände hat. Nach einem kurzen Kampf können Sie diese dann mitnehmen. In FF8 lassen sich die Utensilien dann an Ihre Charaktere weitergeben, bei diesem Spiel geht das leider nicht. Die Optik ist alten LCD-Spielen nachempfunden und sieht somit natürlich erbärmlich aus. Aber die nett herumdudelnde Hintergrundmusik rettet die Präsentation des Mini-Rollenspiels.



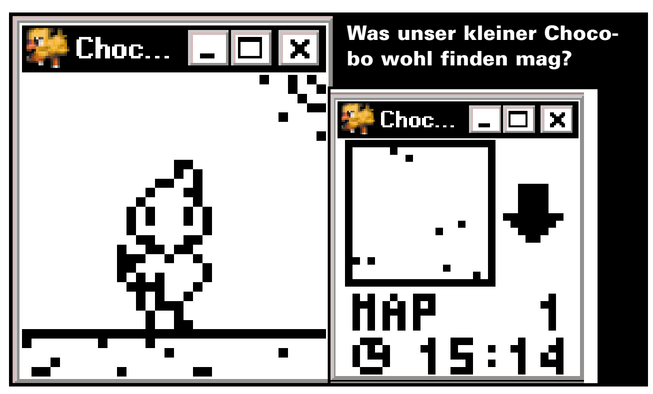
**CHOCOBO WORLD**

**WERTUNG**

Für Kinder: Ja
Größe: 1,2 MByte
www.finalfantasy.com

**Präsentation:**
**Motivation:**

**SPIELSPASS**




**Was unser kleiner Chocobo wohl finden mag?**

# Frog Bender 2000

Nicht zur realen Nachahmung eignet sich dieses Programm. Da ist ein Mixer. Und darin schwimmt ein Frosch, der Sie verhöhnt. Na ja, was kann man da tun? Richtig, den Mixer einschalten. Das Küchengerät hat zehn Stufen und bei der höchsten Stufe ...

Gut, es ist schon eher unappetitlich und nicht für Kinder geeignet. Eine große Langzeit-Motivation hat das Spielchen zudem nicht, denn wenn Sie einmal gesehen haben, was passiert, wird's langweilig. Aber die diebische Freude, es dem blöden Frosch richtig zu zeigen, bringt Sie dann doch wieder dazu, es an alle möglichen und unmöglichen Freunde weiterzuleiten.



**FROG BENDER 2000**

**WERTUNG**

Für Kinder: Nein
Größe: 0,7 MByte
www.joecartoon.com

**Präsentation:**
**Motivation:**

**SPIELSPASS**




**Das Festhalten wird dir auch nicht viel nützen, du Frosch! Auf Stufe 8 kann sich die Kröte nicht mehr so gut an der Wand festhalten.**

# Killer Bees

Ein klassischer »Space Invaders«-Ableger ist »Killer Bees«, bei dem Sie mittels einer Sprühflasche mit Insektenschutzmittel aggressive Bienen und anderes geflügeltes Zeug abwehren müssen. Die Sprühdose lässt sich mit der Maus nach links und rechts bewegen, im weiteren Spielverlauf versuchen die Viecher nicht nur Sie zu rammen, sondern schießen auch mit Stacheln. Die Hautflügler ruckeln dabei vom Rechner unabhängig über den Bildschirm, zuweilen bekommen Sie eine neue Dose, auf dass die Insekten-Hatz weitergehen möge. Recht langweilig und das Ganze sieht auch alles andere als toll aus.



**KILLER BEES**

**WERTUNG**

Für Kinder: Ja
Größe: 0,3 MByte
Internet: –

**Präsentation:**
**Motivation:**

**SPIELSPASS**




**Kommt nur her, ihr Insekten! Außer Bienen machen Ihnen auch Wespen, Hornissen und Hummeln das Leben schwer.**

## Minesweeper

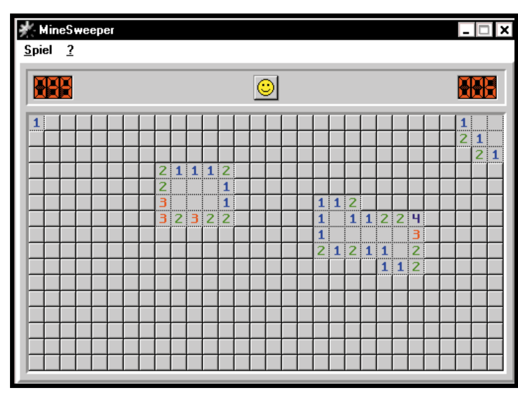
Ein Klassiker unter den Mini-Spielen dürfte »Minesweeper« sein, das mit dem Betriebssystem Windows ausgeliefert wird. Im Prinzip besteht das Spielareal aus einer bestimmten Anzahl von verdeckten Feldern, unter denen eine ebenfalls vordefinierte Zahl von Bomben steckt. Decken Sie ein Feld auf, zeigt Ihnen eine Zahl, wie viele Minen in den angrenzenden Feldern versteckt sind. So können Sie errechnen, wo die explosiven Niederträchtigkeiten sind und sie entsprechend markieren. Falls Sie keine Bombe erwischen, wird die Zeit festgehalten, die Sie benötigt haben, um das Spielfeld zu räumen.




Für Kinder: Ja
Größe: 0,025 MByte
Internet: –

**Präsentation:** 
**Motivation:** 




**Wo sind denn nur die Bomben versteckt? Dank der Ziffern sehen Sie, wie viele Minen an das Feld grenzen.**

## Pie Bill Gates

Wer sich schon immer mal für die lustigen Windows-Fehlermeldungen und die blauen Bildschirme am ehemaligen Microsoft-Chef Bill Gates rächen wollte, kann dies jetzt tun, ohne sofort dafür eingesperrt zu werden. Hier tauchen digitalisierte Konterfeis von Gates auf, die Sie dann per Zielfadenkreuz mit Torten bewerfen können – dafür haben Sie 30 Sekunden Zeit. Auch hier lässt die Grafik zu wünschen übrig, aber ein kurzweiliger Zeitvertreib ist es allemal. Die Animationen könnten aber raffinierter sein: Wir würden uns zumindest wünschen, dass die Sahneüberreste nicht nur auf Gates' Gesicht kleben bleiben.




Für Kinder: Ja
Größe: 0,5 MByte
Internet: –

**Präsentation:** 
**Motivation:** 

SPIELSPASS




**Wie oft schaffen Sie es, Bill Gates Kopf mit einer Torte zu treffen? Das Bild von Bill scheint übrigens schon etwas älter zu sein.**

## Snowball

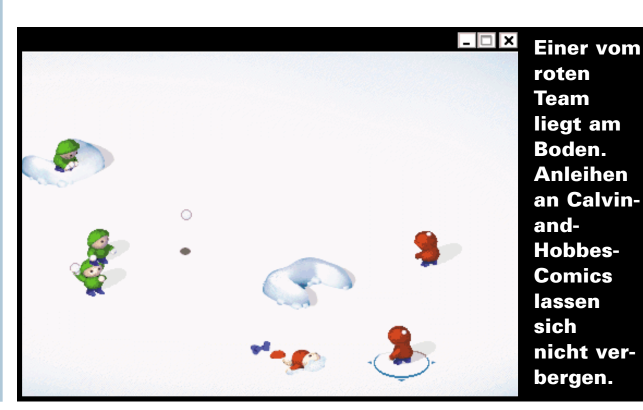
Eigentlich nicht mehr ganz in diese Jahreszeit passt dieses Spiel. Jedes Team hat drei Figuren, die Schneebälle werfen können. Per rechten Mausklick bewegen Sie Ihre digitalen Vertreter, mit der linken Maustaste werfen Sie Schneebälle. Und je länger der Knopf gedrückt bleibt, desto weiter fliegen die Geschosse. Wird ein Spieler getroffen, kann er sich ein paar Sekunden nicht bewegen, und wenn er dann noch mal erwischt wird, scheidet er aus der Runde aus. Wer zuerst alle Figuren des Gegners erledigt, gewinnt. Das alles sieht sehr niedlich aus und macht eine Menge Spaß; tatsächlich finden sich sogar Echtzeit-Strategie-Elemente.

SNOWBALL
WERTUNG

Für Kinder: Ja
Größe: 1,0 MByte
Internet: –

**Präsentation:** 
**Motivation:** 

SPIELSPASS



**Einer vom roten Team liegt am Boden. Anleihen an Calvin-and-Hobbes-Comics lassen sich nicht verbergen.**

## Virtuelle Moorhuhnjagd

Auf keinen Fall darf hier die »Virtuelle Moorhuhnjagd« fehlen. Obwohl dies ein Werbespiel für eine Whisky-Marke ist, kommen Freizeit-Jäger absolut auf ihre Kosten. Vergessen Sie das umständliche Anlocken der Beute. Über einen scrollbaren Bildschirm flattern besagte Moorhühner und ergeben bei Abschuss je nach Entfernung unterschiedliche Punkte. Ihre Schrotflinte muss von Zeit zu Zeit mit der rechten Maustaste nachgeladen werden. Außer den normal durch die Gegend fliegenden Federviechern hängen einige an einer Windmühle. Grafisch witzig, spielerisch gut ausbalanciert, macht das eine Menge Spaß.

VIRT. MOORHUHNJAGD
WERTUNG

Für Kinder: Ja
Größe: 3,3 MByte
www.moorhuhnjagd.de

**Präsentation:** 
**Motivation:** 

SPIELSPASS




**Ha, du Moorhuhn! Tauchen die Viecher direkt vor Ihnen auf, erhalten Sie bei Abschuss 25 Punkte.**

# PC PLAYER ALLE TESTS von 2000

| Spiel | Ausgabe | Wertung | Seite |
|---|---|---|---|
| 12 o'clock High: Bombing the Reich | 1/2000 | 52 | 152 |
| 24 Stunden von LeMans | 2/2000 | 64 | 164 |
| Action-Man: Jagd auf Dr. X | 2/2000 | 23 | 146 |
| Age of Empires 2 (deutsch) | 1/2000 | 88 | 192 |
| Age of Wonders | 1/2000 | 73 | 130 |
| Age of Wonders (deutsch) | 4/2000 | 76 | 167 |
| Alpha Centauri Missions-CD | 1/2000 | 80 | 184 |
| Alpha Centauri: Alien Crossfire (deutsch) | 2/2000 | 61 | 122 |
| AMA Superbike | 1/2000 | 77 | 153 |
| America's Toughest 18 | 2/2000 | 52 | 135 |
| Army Men: Toys in Space | 1/2000 | 59 | 140 |
| Ancient Conquest | 5/2000 | 43 | 135 |
| Anstoss 3 | 3/2000 | 86 | 96 |
| Asheron's Call | 2/2000 | 80 | 154 |
| Asterix und Obelix gegen Caesar | 2/2000 | 19 | 114 |
| Atari Arcade Hits 1 | 4/2000 | 50 | 151 |
| Atlantis 2 | 2/2000 | 61 | 128 |
| Attack of the Saucerman | 3/2000 | 38 | 109 |
| Attila | 1/2000 | 28 | 155 |
| Autobahn Total | 3/2000 | 17 | 114 |
| Axis & Allies: Iron Blitz Edition | 4/2000 | 58 | 168 |
| Battlezone 2 (deutsch) | 4/2000 | 88 | 152 |
| BHunter | 1/2000 | 19 | 148 |
| Bfris | 2/2000 | 15 | 114 |
| Bowlda Dash | 1/2000 | 54 | 155 |
| Bowling, Darts, Minigolf | 3/2000 | 23 | 114 |
| Bust-a-move 4 | 2/2000 | 32 | 163 |
| C&C 3: Feuersturm | 5/2000 | 84 | 120 |
| Carnivors 2 | 1/2000 | 51 | 154 |
| Championship Manager 99/00 | 4/2000 | 38 | 131 |
| Chess Master 7000 | 1/2000 | 80 | 166 |
| Civilization: Call to Power (DVD) | 5/2000 | 85 | 151 |
| Close Combat 4: Battle of the Bulge | 2/2000 | 70 | 112 |
| Cluedo Der Rätselmeister | 2/2000 | 62 | 147 |
| Cool Pool | 2/2000 | 55 | 122 |
| Creatures 3 | 1/2000 | 75 | 142 |
| Croc 2 | 4/2000 | 70 | 164 |
| Crusader of Might and Magic | 2/2000 | 66 | 161 |
| Dark Project 2: The Metal Age | 5/2000 | 87 | 102 |
| Days of Oblivion 2 | 1/2000 | 28 | 152 |
| Deer Hunter 3 | 1/2000 | 39 | 163 |
| Delta Force 2 | 1/2000 | 82 | 122 |
| Demolition Racer | 4/2000 | 57 | 150 |
| Descent 3: Mercenary | 2/2000 | 81 | 121 |
| Devil Inside | 5/2000 | 52 | 160 |
| Die Hard Trilogy 2 | 5/2000 | 55 | 141 |
| Diplomacy | 2/2000 | 38 | 157 |
| Disciples Sacred Lands | 3/2000 | 69 | 142 |
| Dracula – Resurrection | 4/2000 | 68 | 128 |
| Dr. Brain: Aktion Reaktion | 2/2000 | 60 | 122 |
| Dr. Brain: Der helle Wahnsinn | 2/2000 | 42 | 122 |
| DSF World Fußball Manager | 5/2000 | 57 | 132 |
| Duck Hunter Pro | 4/2000 | 20 | 141 |
| Earthworm Jim 3D | 1/2000 | 72 | 190 |
| Eisenbahn.exe | 4/2000 | 24 | 163 |
| Enemy Engaged: Comanche vs. Hokum | 5/2000 | 75 | 124 |
| Everest | 3/2000 | 35 | 108 |
| Evolva | 5/2000 | 76 | 112 |
| Extreme Boards & Blades | 4/2000 | 17 | 130 |
| Extreme Bullriding | 1/2000 | 24 | 164 |
| Extreme Tennis | 4/2000 | 35 | 130 |
| Extreme Watersports | 1/2000 | 11 | 148 |
| Extreme Wintersports | 4/2000 | 24 | 169 |
| F/A-18E Super Hornet | 3/2000 | 66 | 207 |
| Final Fantasy 8 | 3/2000 | 85 | 90 |
| Flanker 2.0 | 1/2000 | 37 | 149 |
| Flughafen Manager | 4/2000 | 58 | 170 |
| Ford Racing | 2/2000 | 47 | 131 |
| Formel 1 99 | 2/2000 | 55 | 150 |
| Freespace 2 (deutsch) | 2/2000 | 86 | 117 |
| Fritz 6 | 1/2000 | 90 | 166 |
| Funk Flitzer | 2/2000 | 67 | 151 |
| Fünf Freunde auf Schatzsuche | 3/2000 | 61 | 137 |
| Gabriel Knight 3 | 1/2000 | 80 | 114 |
| Gabriel Knight 3 (deutsch) | 2/2000 | 80 | 163 |
| Grand Prix World | 4/2000 | 70 | 142 |
| Gunship! | 5/2000 | 87 | 148 |
| Half-Life: Oppsoing Force | 1/2000 | 88 | 186 |
| Hang Sim | 2/2000 | 63 | 119 |
| Harley Davidson Race across America | 1/2000 | 38 | 147 |
| Hazard | 3/2000 | 37 | 105 |
| Hidden & Dangerous Missions-CD | 1/2000 | 73 | 146 |
| High Tech Start-Up | 1/2000 | 68 | 112 |
| Hype – The Time Quest | 1/2000 | 73 | 141 |
| Ibiza Comic Poker | 4/2000 | 17 | 132 |
| Imperium Galactica 2 | 3/2000 | 74 | 138 |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | 1/2000 | 85 | 176 |
| Interstate '82 | 1/2000 | 81 | 94 |
| Invictus | 3/2000 | 68 | 106 |
| Jane's F/A-18 | 3/2000 | 75 | 102 |
| Karpov Schachschule | 2/2000 | 58 | 123 |
| Käfer total | 4/2000 | 68 | 154 |
| Killer Loop | 2/2000 | 70 | 156 |
| King of Dragon Pass | 5/2000 | 39 | 157 |
| Klomanager, Der | 5/2000 | 33 | 131 |
| Lego Racer | 1/2000 | 42 | 144 |
| Lego Rock Raiders | 1/2000 | 42 | 183 |
| Links LS 2000 | 2/2000 | 86 | 152 |
| Linux – Spiele & Games | 5/2000 | 41 | 122 |
| Little Kings | 3/2000 | 46 | 114 |
| Live Wire | 4/2000 | 55 | 171 |
| Longest Journey, The | 4/2000 | 82 | 124 |
| Lula Flipper | 3/2000 | 41 | 111 |
| Madden NFL 2000 | 1/2000 | 75 | 162 |
| Mah Jongg 2 | 3/2000 | 68 | 116 |
| Majesty | 5/2000 | 72 | 128 |
| Mankind 1.5 | 2/2000 | 22 | 126 |
| Mech Warrior 3 Pirate's Moon | 2/2000 | 83 | 144 |
| Mensch ärgere Dich nicht | 5/2000 | 53 | 163 |
| Messiah | 2/2000 | 85 | 138 |
| Metal Fatigue | 4/2000 | 82 | 136 |
| Metal Knight | 4/2000 | 41 | 169 |
| Michelle Kwan Figure Skating | 4/2000 | 30 | 169 |
| Microsoft Baseball 2000 | 2/2000 | 70 | 165 |
| Microsoft Flight Simulator 2000 Professional Edition | 1/2000 | 77 | 161 |
| Might & Magic 8 | 5/2000 | 75 | 108 |
| Mini Golf | 5/2000 | 49 | 130 |
| Missile Command | 4/2000 | 65 | 151 |
| Monopoly Jahrtausend-Edition | 3/2000 | 67 | 117 |
| Morpheus | 1/2000 | 45 | 183 |
| Myst: Masterpiece Edition | 2/2000 | 68 | 135 |
| Nacht der Schurken, Die | 2/2000 | 68 | 127 |
| Nacht der Vampire, Die | 5/2000 | 21 | 130 |
| NBA 2000 | 1/2000 | 89 | 100 |
| Need for Speed Porsche | 5/2000 | 86 | 136 |
| Nerf Arena Blast | 3/2000 | 65 | 144 |
| Nettron | 1/2000 | 30 | 139 |
| New Tetris | 1/2000 | 65 | 192 |
| Nox | 3/2000 | 82 | 120 |
| Nox (deutsch) | 4/2000 | 82 | 167 |
| Operational Art of War (deutsch) | 1/2000 | 69 | 154 |
| Operation Mittelmeer | 5/2000 | 32 | 130 |
| Othello de Luxe | 3/2000 | 43 | 114 |
| Outrage | 1/2000 | 59 | 167 |
| Parkan: Die imperialne Chroniken | 5/2000 | 31 | 123 |
| Passion Pinball | 4/2000 | 23 | 132 |
| Phoenix | 1/2000 | 72 | 156 |
| Pinball Revolution | 2/2000 | 63 | 146 |
| Planescape: Torment | 2/2000 | 85 | 108 |
| Planescape: Torment (dt.) | 3/2000 | 89 | 115 |
| Pro Pinball | 2/2000 | 75 | 120 |
| Puzzle Trouble | 4/2000 | 50 | 157 |
| Q*bert | 3/2000 | 68 | 108 |
| Rally Championship | 1/2000 | 82 | 150 |
| Ran Trainer 3 | 2/2000 | 33 | 132 |
| Renegade Racers | 4/2000 | 61 | 153 |
| Respect Inc. | 2/2000 | 48 | 132 |
| Risiko 2 | 4/2000 | 78 | 160 |
| Rising Sun | 4/2000 | 63 | 152 |
| Roland Garros French Open Paris 1999 | 2/2000 | 65 | 129 |
| Ronja Räubertochter | 5/2000 | 60 | 130 |
| RTL Box Manager | 4/2000 | 41 | 123 |
| Rubik's Games | 1/2000 | 58 | 165 |
| Satanica | 4/2000 | 52 | 162 |
| Schach 2000 | 4/2000 | 37 | 132 |
| Scrabble | 3/2000 | 66 | 116 |
| Seafight 2 | 1/2000 | 28 | 164 |
| Septerra Core | 1/2000 | 75 | 126 |
| Seven Kingdoms 2 (deutsch) | 1/2000 | 78 | 148 |
| Shanghai: 2nd Dynasty | 1/2000 | 74 | 182 |
| Siedler 3 Gold | 5/2000 | 85 | 162 |
| Sikolene Honda Motocross GP | 4/2000 | 44 | 149 |
| Sims, The | 3/2000 | 80 | 126 |
| Skat 2000 | 1/2000 | 44 | 164 |
| Skispringen 2000 | 3/2000 | 40 | 116 |
| Skydive | 4/2000 | 32 | 130 |
| Slamtilt Resurrection | 5/2000 | 68 | 151 |
| Slave Zero | 2/2000 | 74 | 130 |
| Soldier of Fortune | 5/2000 | 80 | 144 |
| South Park: Chef's Luv Shack | 2/2000 | 70 | 118 |
| South Park Rally | 3/2000 | 65 | 141 |
| Space Clash | 4/2000 | 48 | 150 |
| Speedy Eggbert | 5/2000 | 50 | 163 |
| Spec Ops 2 | 1/2000 | 77 | 184 |
| Spirit of Speed 1937 | 2/2000 | 42 | 117 |
| Sprechender Schachweltmeister | 2/2000 | 70 | 123 |
| Star Trek: Armada | 5/2000 | 82 | 154 |
| Star Trek: Der Aufstand | 1/2000 | 65 | 158 |
| Star Wars: Force Commander | 5/2000 | 81 | 92 |
| Star Wars: Pit Droids | 1/2000 | 76 | 98 |
| Stone Age | 1/2000 | 39 | 154 |
| Superbike 2000 | 4/2000 | 89 | 144 |
| Supreme Snowboarding | 1/2000 | 77 | 138 |
| SWAT 3 Close Quarters Battle | 2/2000 | 83 | 98 |
| Tarzan | 2/2000 | 69 | 116 |
| Team Alligator | 3/2000 | 72 | 112 |
| Tennis Duo | 3/2000 | 35 | 137 |
| Test Drive 6 | 2/2000 | 45 | 131 |
| Thandor | 2/2000 | 74 | 158 |
| Theme Park World | 1/2000 | 82 | 104 |
| Theocracy | 4/2000 | 69 | 158 |
| Tie Break Tennis 2 | 4/2000 | 13 | 132 |
| Tiger Woods PGA Tour Golf 2000 | 5/2000 | 75 | 153 |
| Tiny Tiger | 1/2000 | 50 | 164 |
| Tomb Raider 4 | 2/2000 | 80 | 102 |
| Tonic Trouble | 1/2000 | 77 | 110 |
| Top Shot | 4/2000 | 25 | 130 |
| Toy Story 2 | 3/2000 | 65 | 134 |
| Traitors Gate | 5/2000 | 43 | 158 |
| Trivial Pursuit Jahrtausend-Edition | 3/2000 | 62 | 117 |
| Tzar | 5/2000 | 69 | 152 |
| UEFA Championsleague 99/2000 | 5/2000 | 71 | 142 |
| Ultima 9 | 2/2000 | 79 | 90 |
| Ultima 9 (deutsch) | 5/2000 | 83 | 100 |
| United States Air Force | 1/2000 | 79 | 136 |
| Urban Chaos | 2/2000 | 73 | 124 |
| Verkehrsgigant, Der | 4/2000 | 74 | 120 |
| Vikings | 5/2000 | 25 | 157 |
| Virtual Pool Hall | 3/2000 | 88 | 110 |
| Völker Mission Pack | 1/2000 | 81 | 144 |
| Warcraft 2 battle.net | 1/2000 | 82 | 139 |
| Warcraft battle.net | 4/2000 | 82 | 141 |
| Westfront: Operation Sealion | 1/2000 | 57 | 154 |
| Wheel of Time | 1/2000 | 81 | 118 |
| Wild Wild West: The Steel Assassin | 5/2000 | 73 | 116 |
| Wings of Destiny | 1/2000 | 48 | 139 |
| Word Up | 1/2000 | 43 | 165 |
| Y2K | 3/2000 | 60 | 132 |
| Zeitmaschine: Die neuen Abenteuer | 5/2000 | 56 | 163 |
| Zug um Zug | 2/2000 | 65 | 115 |


Dark Project 2: The Metal Age

# Im Rausch der Spiele




Soll ich jetzt mein aktuelles Lieblingsspiel zocken, mir den neuesten Titel im Laden holen oder doch einen Evergreen aus dem Archiv hervorkramen? Sicher stellen Sie sich auch ab und zu dieselbe Frage. Doch bei mir kommt es in letzter Zeit ein bisschen zu oft vor. Und woran liegt das? Ganz einfach – es gibt zu viele Spiele. Privat werde ich geradezu überschwemmt mit Titeln, die alle um meine Gunst ringen. Wie soll man sich denn da auf einen Titel konzentrieren, wenn sich wenig später schon ein genauso interessanter ankündigt? Eigentlich könnte ich jeden Abend damit verbringen, die ganzen Spiele anzutesten – wären da nicht noch ein Privatleben und sonstige Verpflichtungen. Da hilft nur noch eins: Die Spezialisierung auf ein bestimmtes Genre. Doch alles halb so wild, denn vor zehn Jahren war der Spielemarkt auch schon von zahlreichen guten Games bevölkert. Anders sah das jedoch bei der Hardware aus. Da gab es die Maus, den Joystick, eine Tastatur und damit basta. Doch dann fing allmählich der große Aufrüst-Zirkus an. Ein Ende ist bis heute nicht in Sicht. Wir werden mit einem ganzen Haufen Gamepads, Lenkräder, Grafikkarten und sonstigem Krempel überhäuft – insbesondere PC-Einsteigern wächst anfangs der Hals, wenn sie mit einem Fragmaster von Thrustmaster in ihrer Flugsimulation dauernd abstürzen. Tja, so kommt's – aber wieso kommt's überhaupt so weit? Das liegt wiederum an den vielen unterschiedlichen Genres. Die Devise heißt: jedem Genre sein Eingabegerät. Microsoft zum Beispiel führt im Herbst mit dem Sidewinder Strategic Commander ein speziell auf Echtzeit-Strategiespieler zugeschnittenes Gerät ein. Dort hat man schon die Richtung erkannt, die Spieler einschlagen. Sie fixieren sich auf ein Genre, das ihnen am besten liegt und spielen es beinahe bis zur Perfektion. Starcraft, Q3A, Homeworld und Age of Empires 2 – um nur ein paar wenige zu nennen. Um den LAN-Konkurrenten oder Online-Feinden eins auszuwischen, entscheidet meist die verwendete Hardware in letzter Instanz. Für Ego-Shooter-Fans haben wir deshalb in dieser Ausgabe ein Special über ideale Eingabegeräte ersonnen.

**Kommt im Oktober: der Strategic Commander von Microsoft. Und warum? Weil sich immer mehr Spieler auf ein Lieblings-Genre konzentrieren.**

Jochen Rist

**Hardware-Inhalt**



Aktuelle Kauftipps der Redaktion

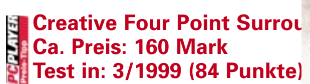
# Hardwa

## Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung:

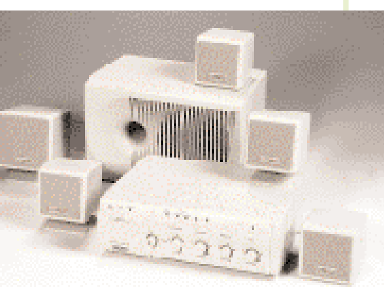
Vielleicht haben Sie auch schon dasselbe Dilemma erlebt: DVD-Laufwerke sind gerade so hoch im Kurs, dass Sie im Versandhandel entweder nicht zu bekommen sind, oder Sie sich mit einem Laufwerk eines unbekannten Herstellers (oder einem No-Name-Produkt) abgeben müssen. Bei brandneuen Laufwerken kommt zusätzlich das Problem des festen Region-Codes hinzu, der sich meist nur noch durch ein Flashrom-Update verscheuchen lässt. Doch meist warten Sie sich bei neuen Laufwerken einen Bart. Eine nützliche Liste, die Sie über Firmware-Updates auf dem Laufenden hält, finden Sie unter www.firmware.com.bi. Bei den Mäusen gab es diesmal endlich den seit zwei Monaten erwarteten Neuzugang: die IntelliMouse Optical von Microsoft. Sie setzte sich in der Gesamtbewertung neben der IntelliMouse Explorer auf eine Stufe und gehört ab dieser Ausgabe zu den besten Nagern. **(jr)**

### Boxen

1. **Creative Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital**
   **Ca. Preis: 440 Mark**
   **Test in: 5/2000**
2. **Creative Four Point Surrou**
   **Ca. Preis: 320 Mark**
   **Test in: 5/2000**
3. **Labtec APX-4620**
   **Ca. Preis: 350 Mark**
   **Test in: 2/1999 (86 Punkte**



**Creative Four Point Surrou**
**Ca. Preis: 160 Mark**
**Test in: 3/1999 (84 Punkte)**



### DVD-Laufwerk

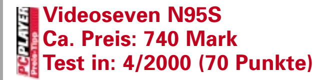


1. **Pioneer DVD-A04SZ**
   **Ca. Preis: 260 Mark**
   **Test in: –**
2. **Aopen DVD1040-Pro**
   **Ca. Preis: 290 Mark**
   **Test in: –**
3. **LG DRD-8080B**
   **Ca. Preis: 250 Mark**
   **Test in: –**

**Toshiba SD-M1302**
**Ca. Preis: 200 Mark**
**Test in: –**

### Monitor

1. **Samsung Syncmaster 950p (19-Zoll)**
   **Ca. Preis: 950 Mark**
   **Test in: 4/2000 (87 Punkte)**
2. **Iiyama Vision Master 451 (19-Zoll)**
   **Ca. Preis: 1000 Mark**
   **Test in: 4/2000 (85 Punkte)**
3. **Samsung Syncmaster 900 NF (19-Zoll)**
   **Ca. Preis: ca. 1000 Mark**
   **Test in: 4/2000 (81 Punkte)**



**Videoseven N95S**
**Ca. Preis: 740 Mark**
**Test in: 4/2000 (70 Punkte)**



# re Hitliste

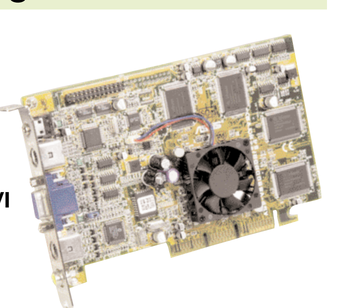
**unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.**

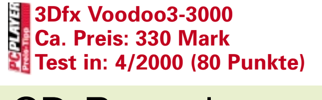
## 2D/3D-Beschleuniger

**1.** Asus AGP-V6800 Deluxe
Ca. Preis: 680 Mark
Test in: 4/2000 (94 Punkte)

**2.** Elsa Erazor X²
Ca. Preis: 700 Mark
Test in: 4/2000 (93 Punkte*)

**3.** Hercules 3D Prophet DDR-DVI
Ca. Preis: 800 Mark
Test in: 4/2000 (93 Punkte*)





PC PLAYER Preis-Tipp
3Dfx Voodoo3-3000
Ca. Preis: 330 Mark
Test in: 4/2000 (80 Punkte)

## Joystick

**1.** Microsoft Sidewinder Precisio
Ca. Preis: 120 Mark
Getestet in: 9/1999 (86 Punkte

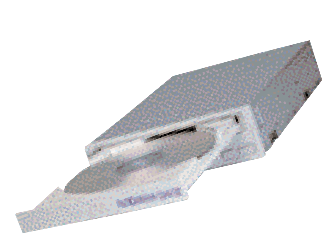
**2.** Gravis Xterminator Dual Cont
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: dieser Ausgabe

**3.** Thrustmaster Top Gun Platinu
Ca. Preis: 90 Mark
Test in: 9/1999 (80 Punkte)

PC PLAYER Preis-Tipp
Logitech Wingman Attack
Ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)



## CD-Recorder



**1.** Plextor Plexwriter 12/4/32 (SCSI)
Ca. Preis: 700 Mark
Test in: –

**2.** Sony CRX140E 8/4/32 (ATAPI)
Ca. Preis: 660 Mark
Test in: –

**3.** Plextor Plexwriter 8/4/32 (ATAPI)
Ca. Preis: 610 Mark
Test in: –

PC PLAYER Preis-Tipp
HP CD-Writer+ 8210i 4/4/24 (ATAPI)
Ca. Preis: 400 Mark
Test in: –

## Gamepad




**1.** Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Getestet in: 11/1999 (85 Punkte)

crosoft Sidewinder Gamepad
a. Preis: 70 Mark
est in: 11/1999 (82 Punkte)

nteract HammerHead FX
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: 1/2000 (81 Punkte)

PC PLAYER Preis-Tipp
Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 11/1999 (85 Punkte)

## Soundkarte

**1.** Creative Labs Soundblaster Live! Platinum
Ca. Preis: 450 Mark
Test in: 5/2000 (90 Punkte)

**2.** Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024
Ca. Preis: 140 Mark
Test in: 5/2000 (85 Punkte)

**3.** Videologic Sonic Vortex 2
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 5/2000 (75 Punkte)

PC PLAYER Preis-Tipp
Yamaha Waveforce 192 XG
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 5/2000 (54 Punkte)




## Force-Feedback-Lenkrad

**1.** Saitek R4 Force Wheel
Ca. Preis: 400 Mark
Getestet in: 5/1999 (87 Punkte)

**2.** Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel
Ca. Preis: 300 Mark
Test in: –

**3.** Logitech Wingman Formula Force
Ca. Preis: 400 Mark
Test in: 5/1999 (72 Punkte)



PC PLAYER Preis-Tipp
Guillemot Force Feedback Racing Wheel
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: 2/2000 (82 Punkte)

## Maus



**1.** Microsoft IntelliMouse Explorer
Ca. Preis: 130 Mark
Test in: dieser Ausgabe

**2.** Microsoft IntelliMouse Optical
Ca. Preis: 110 Mark
Test in: dieser Ausgabe

**3.** Microsoft Intelli Mouse with Intelli Eye
Ca. Preis: 110 Mark
Test in: dieser Ausgabe

PC PLAYER Preis-Tipp
Logitech Pilot Wheel Mouse
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

## Lenkrad



**1.** Thrustmaster NASCAR Pro Digital
Ca. Preis: 200 Mark
Getestet in: 2/2000 (88 Punkte)

**2.** Saitek R4 Racing Wheel
Ca. Preis: 180 Mark
Test in: 10/1999 (83 Punkte)

**3.** Fanatec Le Mans
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 10/1999 (82 Punkte)

PC PLAYER Preis-Tipp
Mad Catz Andretti Racing Wheel
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)

* Neue Bewertung

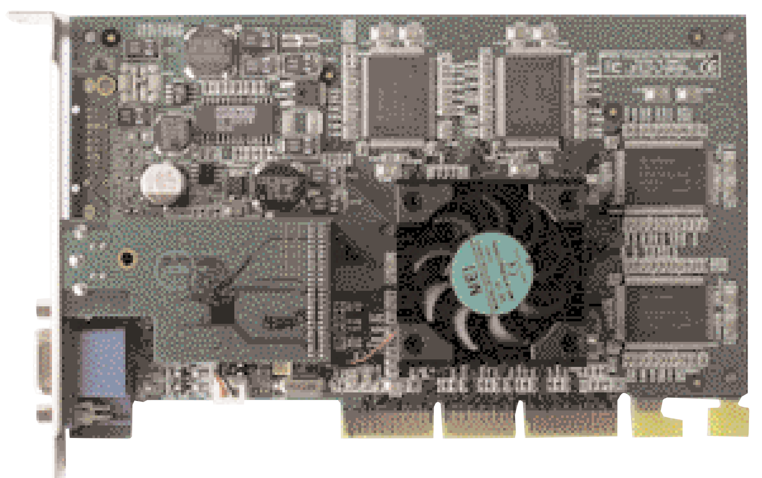
GeForce-Nachfolger im Test

# GeForce 2 GTS

**Mit Müh und Not hat man sich gerade das Geld für eine GeForce-Karte zusammengespart, da wird auch schon der Nachfolger angekündigt.**




**Wir testeten die brandneue Grafikkarte mit einem Pentium III/700, 256 MByte RAM und einem ASUS P3B-F Board.**



**Die GeForce2 GTS stößt die bisher schnellste Grafikkarte (GeForce256 DDR) vom Beschleuniger-Thron.**

**Nach guter Geheimhaltung und jeder Menge heraufgebrodelter Gerüchte ist es nun endlich publik: Der Nachfolger der GeForce 256 heißt GeForce2 GTS.**

Ein knappes halbes Jahr nach der Einführung der GeForce mit ihren neuen Fähigkeiten – wie Transform&Lighting oder dem cleveren GPU-Prinzip, welches den Haupt-Prozessor entlastet – steht nun die GeForce2 in den Startlöchern. Was haben sich die erfolgreichen Köpfe bei Nvidia diesmal ausgedacht, damit sie auch in Zukunft der Konkurrenz (3Dfx, S3, ATI) Paroli bieten können?

## Ein neuer Rekord

Einen Spitzenwert schafft Nvidia mit dem neuen Prozessor. Denn die GeForce2 GTS hat (zumindest auf dem Blatt) eine Leistung von **800 Megapixel** pro Sekunde. Zum Vergleich: Der Vorgänger brachte es auf einen Wert von 480 Megapixel und eine 3Dfx Voodoo5-5500 stellt (voraussichtlich) eine Leistung von 733 Megapixel an den Start. Wie es scheint, macht vorerst also wieder einmal Nvidia das Rennen. Natürlich brüten die Hirne bei Nvidia schon über der nächsten Generation, doch bis zur Veröffentlichung dauert es – zum Glück – noch ein halbes Jahr. Doch zurück zur GeForce2 GTS ...

An wirklich neuen Eigenschaften konnten wir auf den ersten Blick nur wenig ausmachen. Jedenfalls geht die **Transform&Lighting**-Fähigkeiten in die zweite Runde und der Chip hat mit einer Taktfrequenz von **200 MHz** hauptsächlich eine höhere Leistung als der Vorgänger. Der aufgebaute **DDR-Speicher (333 MHz)** war **32 MByte** groß – eine Variante mit **64 MByte** soll folgen. Nvidia selbst behauptet, dass der Chip etwa doppelt so schnell ist wie der der GeForce256. In unseren Benchmark-Ergebnissen unter Q3A und 3D Mark 2000 Pro konnten wir das nicht bestätigen, doch das lag natürlich auch an den Treibern. Wir verwendeten die **5.13-Detonator-Treiber**, die zwar nicht offiziell von Nvidia zertifiziert sind, aber dennoch eine Unterstützung für den GTS-Chip enthalten. Wenn Sie diese Zeilen lesen, wird es sicherlich schon einen optimierten Treiber geben, der die Benchmark-Resultate noch etwas besser dastehen lässt. Für Nvidia scheint momentan eine Phase in Spielen erreicht zu sein, die durch Cube-Environment-Mapping, Lichteffekte und hochauflösende 32-Bit-Texturen sehr weit fortgeschritten ist. Nun liegt es an der Zeit, die Geschwindigkeit in Spielen bei vielen dargestellten Details zu erhöhen oder im Idealfall konstant zu halten. Während eine normale GeForce noch vier Texelmappings pro Takt bewältigt, ist der Nachfolger bereits in der Lage, gleich acht Texel durchzuschleusen. Zwei weitere neue Eigenschaften sind das **Per Pixel Shading**, welches die Bildqualität verbessern soll. Und das können wir nur bestätigen. Jedenfalls machte sich die gesteigerte Bildqualität bei einem Q3A-Spielchen sofort bemerkbar – es waren wesentlich mehr Details zu erkennen, die bei einer normalen GeForce gar nicht auffielen. Das **Full-Screen-Anti-Aliasing**, wie es uns auch künftige Voodoo-Karten versprechen, wird ebenfalls gemeistert.

Durch die Verwendung der **0.18 Mikrometer**-Technologie sinkt praktischerweise der Stromverbrauch um die Hälfte, verglichen mit bisherigen GeForce-Karten. Von einer Bewertung der Karte sahen wir vorerst ab, da wir lieber auf die endgültigen Platinen mit ausgereiften Treibern der Hersteller Guillemot (Hercules 3D Prophet II GTS 32 MB) und Creative warten. Ein wenig später folgen dann auch schon die Karten von Elsa, ASUS und ABit. **(jr)**

## Q3A-Benchmark

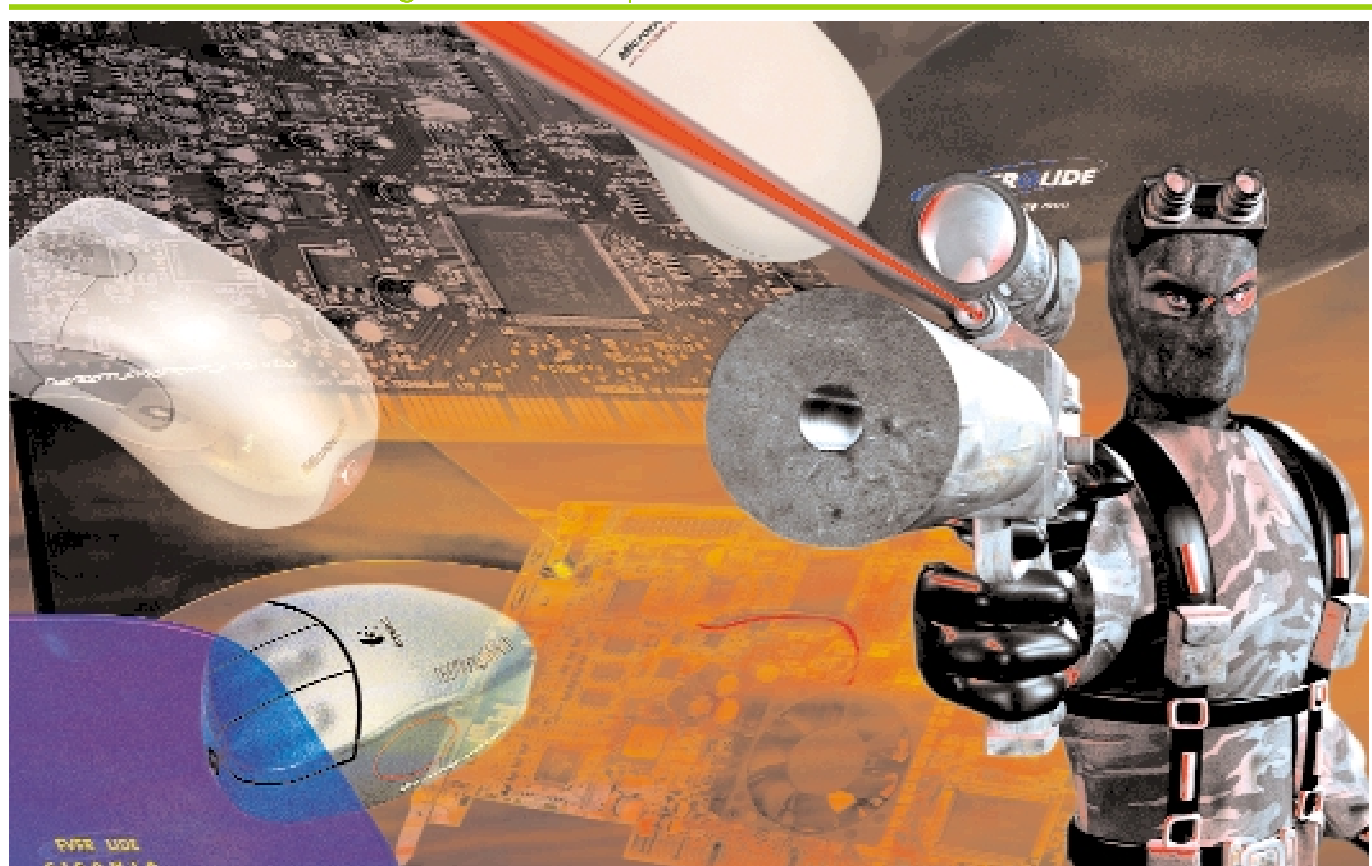
| Grafikkarte | Q3 800x600 HQ | Q3 1024x768 HQ | Q3 1152x864 HQ |
|---|---|---|---|
| GeForce2 GTS | 88.5 | 75.2 | 62.5 |
| GeForce256 (DDR-RAM) | 83.6 | 68.5 | 51.4 |

## Künftige Spiele mit T&L-Unterstützung

| Titel | Entwickler/Vertrieb | Termin |
|---|---|---|
| Battle Isle 4 | BlueByte Software | Sommer 2000 |
| Black & White | Lionhead/EA | Zweites Quartal |
| Diablo 2 | Blizzard/Sierra | Drittes Quartal |
| Halo | Bungie | Sommer 2000 |
| Loose Cannon | Digital Anvil/Microsoft | Viertes Quartal |
| Pool of Radiance 2 | Mattel Interactive | Viertes Quartal |
| Return to Castle Wolfenstein | Grey Matter Interactive/Activision | Viertes Quartal |
| Stonekeep 2 | Interplay | Viertes Quartal |
| Tribes 2 | Dynamix/Havas Interactive | Viertes Quartal |
| Warbirds 3.0 | Interactive Magic | Zweites Quartal |

## 3D Mark 2000 Pro Benchmark

| Grafikkarte/Auflösung | 3DMarks | Heli-MDetail | Heli-HDetail | Adv.-MDetail | Adv. HDetail |
|---|---|---|---|---|---|
| GeForce2 GTS/800x600 | 5584 | 84.0 | 45.0 | 61.3 | 36.1 |
| GeForce256 (DDR-RAM)/800x600 | 5090 | 77.7 | 39.8 | 59.4 | 35.1 |
| GeForce2 GTS/1024x768 | 4446 | 64.8 | 32.5 | 57.7 | 35.2 |
| GeForce256 (DDR-RAM)/1024x768 | 3862 | 56.8 | 28.5 | 51.9 | 33.3 |
| GeForce2 GTS/1280x1024 | 3017 | 40.3 | 19.9 | 46.3 | 31.9 |
| GeForce256 (DDR-RAM)/1280x1024 | 2543 | 34.7 | 17.3 | 39.2 | 28.2 |



# Werkzeuge für Shooter-Spieler

**Ehrgeizige Ego-Shooter-Spieler geben sich schon lange nicht mehr mit zweitklassiger Hardware ab. Wir zeigen Ihnen, womit die Perfektionisten spielen.**

**Normalerweise schenkt man als Normalspieler den Innereien eines neuen Computers keine große Beachtung. Eine Rolle spielen da gerade noch der Prozessor und die Größe des Monitors. Für die Spieler unter Ihnen, die sich noch etwas tiefer in die Materie knien, sind zusätzlich die verwendete Grafik- und Soundkarte wichtig.**

Aber was kommt danach? Das stellt sich meist erst dann heraus, wenn man sich intensiv mit Computerspielen beschäftigt und sich in bestimmten Spielen bis zur Perfektion hochgearbeitet hat. Insbesondere bei Spielern mit Vorliebe für Ego-Shootern passiert es dann, dass der limitierende Faktor für zusätzliches Können nicht an der eigenen Reaktionszeit, sondern an der verwendeten Hardware liegt. Und aus diesem Grund haben wir in diesem Schwerpunkt solcherlei Profi-Hardware etwas genauer unter die Lupe genommen. Dazu gehören neben einer schnellen **Grafikkarte** auch eine Prozessor-entlastende **Soundkarte**. Als ausgesprochen wichtig stellen sich auch die **Mäuse** heraus, die je sensitiver sie sind, den Perfektionisten umso besser spielen lassen. Doch das ist noch nicht der Weisheit letzter Schluss. Zuguterletzt testen wir noch eine Handvoll **Profi-Mauspads**, die in der Shooter-Szene inzwischen zur Grundausstattung gehören. Bestimmt sehen Sie Ihre bisherige Hardware nach diesem Artikel in einem anderen Licht. **(jr)**

## Grundausstattung

Für Ego-Shooter-Perfektionisten spielen auch Hauptprozessor, Arbeitsspeicher und die verwendete Hauptplatine eine enorm wichtige Rolle. Derzeit empfehlen wir Ihnen, bei der Neuanschaffung eines PCs in punkto Prozessorgeschwindigkeit nicht unter 600 MHz zu gehen. Ob Sie sich für einen Pentium- oder Athlon-Chip entscheiden, spielt im Endeffekt keine Rolle, obwohl Intel-Prozessoren bei derselben MHz-Zahl meist ein Quäntchen schneller sind. Von einem Mainboard mit i820-Chipsatz (für Pentium CPUs) raten wir Ihnen aus Gründen der Kompatibilität und wegen der astronomischen Rambus-Preise vorerst ab – da greifen Sie besser zu den bewährten Boards mit BX-Chipsatz. Athlon-Besitzer halten hingegen nach Mainboards mit dem KX133-Chipsatz von VIA Ausschau. Idealerweise rüsten Sie Ihren Rechner gleich noch auf satte 256 MByte Arbeitsspeicher auf. Q3 und insbesondere Unreal Tournament werden es Ihnen mit kürzeren Ladezeiten danken. Apropos Ladezeiten: Falls Sie schon im Besitz eines Mainboards mit der UDMA/66-Schnittstelle sind, dann greifen Sie auch gleich zu einer entsprechenden Festplatte.

# ASUS AGP-V6800 Ultra Deluxe

Besonders bei der Grafikkarte sollten Ego-Shooter-Spieler keinesfalls ans Sparen denken. Aus Erfahrung lässt sich sagen, dass mit steigender Anzahl der Bilder pro Sekunde auch die Leistung und Reaktionszeit des Spielers zunimmt. Und da positioniert sich momentan an erster Stelle die AGP-V6800 Ultra Deluxe von ASUS. Sie ist mit dem vielgepriesenen GeForce-256-Chip und schnellen DDR-RAM-Bausteinen (32 MByte) gewappnet. In unseren Vergleichtests übertrifft derzeit keine andere Grafikkarte die OpenGL-Geschwindigkeit der AGP-V6800 Ultra. Auch unter Direct3D gehört sie zu den flottesten Platinen. In der Deluxe-Ausführung liegt noch eine 3D-Brille bei. Wenn Sie darauf verzichten können, dann holen Sie sich die ASUS AGP-V6800 Ultra für etwa 100 Mark weniger. Auch in der Software-Ausstattung brilliert die Karte: Mit dem Tweak-Utility lassen sich Chip- und Speichertakt von 120/300 auf maximal 135/340 hochschrauben. Dank des aufgebauten Aktivkühlers kitzelten wir einen Wert von 135/332 aus der Karte.

**Fazit**

Die AGP-V6800 ist unter OpenGL nicht nur die derzeit schnellste Grafikkarte – nein, sie kommt auch mit einer Ausstattung daher, von der sich andere Karten eine dicke Scheibe abschneiden dürfen. In Sachen Software liegen alle wichtigen Treiber und Programme bei. Auch die Ein- und Ausgangsanschlüsse für S-Video sind herzlich willkommen.
www.asuscom.de




# Creative Soundblaster Live Player 1024

Auch bei der Soundkarte sollten 3D-Action-Spieler keinesfalls beim nächstbesten Schnäppchen zuschlagen. Da es beim Spiel auf möglichst schnelle Reaktionszeit ankommt und der Rechner nicht unnötig überlastet werden soll, ist die Wahl einer Soundkarte mit geringer Prozessorbelastung angesagt. In dieser Disziplin geben die Karten von Creative ein hervorragendes Bild ab. Zwar gibt es noch die Soundblaster Live Platinum, doch dabei handelt es sich lediglich um eine in der Ausstattung aufgepeppte Karte – unterm Strich werkelt dieselbe Sound-CPU. Wenn Sie noch etwas Musik-Ambitionen mitbringen, dann empfehlen wir einen Blick auf die 450 Mark teure Platinum-Version zu werfen. Ansonsten greifen Sie besser zur Live Player 1024, die Sie gerade einmal 150 Mark ärmer macht. Auch der Software-Support von Creative gehört zu den besten: Schließlich wollen Sie bei späteren Betriebssystemen keine halbe Ewigkeit auf geeignete Treiber warten.

**Fazit**

In unserem Vergleichstest der letzten Ausgabe belegte die Creative Soundblaster Live Player 1024 den zweiten Platz. Auf Platz Eins positionierte sich die Platinum-Version, die für Nur-Spieler jedoch auf Grund ihrer Ausstattung und des damit verbundenen Preises etwas überdimensioniert ist. Wegen des guten Treiber-Supports, der Enviromental-Audio-Fähigkeit und der geringen Prozessorbelastung greifen Ego-Shooter-Spieler am besten zur Soundblaster Live Player 1024.
www.soundblaster.com




# Everglide Giganta

Das Everglide Giganta ist die größere Ausführung des Everglide Large-Attack-Pads. Es besitzt eine breitere und höhere Oberfläche als letzteres, ist aber nicht ganz so umfangreich wie das Ratpad von Ratpadz.com. Ein paar Leser schrieben uns ihre Erfahrungen mit den Everglide-Pads und kamen zu folgenden Resultaten: Nach ein paar Monaten intensiven Spielens bemerkten sie, dass die Grobheit der Oberfläche mit der Zeit etwas nachließ und somit die Bewegungen nicht mehr so präzise wie anfangs ausgeführt werden konnten. Es scheint also, dass Everglide doch kein Mauspad für die Ewigkeit schuf, sondern die Käufer unabsichtlich bei der Stange hält. Das gilt derzeit für alle Everglide-Pads, da sie alle dieselbe Oberflächenbeschaffenheit vorweisen. Zweiter Kritikpunkt: Einige Leser bemängelten die zum Teil unebene Unterseite der Pads. Prüfen Sie unbedingt vor dem Kauf, ob das Brett auch plan auf dem Tisch liegt.

**Fazit**

Alle Vorzüge des Large-Attack-Pads sind im Giganta vereint – aber auch ein kleiner Nachteil: Die Kerbe, auf welcher der Handrücken aufliegt, hätte nämlich ruhig ein wenig breiter ausgearbeitet sein dürfen. Ansonsten bekommen Sie ein Pad, das zwar nicht für die Ewigkeit bestimmt ist, aber dennoch eine professionelle Alternative zu normalen Mausunterlagen darstellt. Einzig das Ratpad übertrifft mit seiner besseren Oberflächenbeschaffenheit noch die beiden Everglide-Pads.
www.everglide.de



## Ideale Hardware für Ego-Shooter-Spieler

# Everglide Large Attack Pad

Zu den ersten professionellen Mauspads, die Mausunterseiten beschnuppern durften, gehörte das Large-Attack-Pad von Everglide. Seine Form ist recht untypisch für Mauspads und erweckt unter Nicht-Eingeweihten zunächst Misstrauen. Doch es handelt sich dabei um ein weiteres »gewöhnliches« Profi-Mauspad, das dieselben Eigenschaften aufweist wie sein größerer Bruder, das Giganta. Die Oberfläche ist genauso beschaffen und kommt ebenfalls nicht ganz an die Qualität eines Ratpads heran, was aber noch lange nicht heißt, dass es sich damit nicht vorzüglich spielen lässt. Auch hier gilt: Die Schicht verliert nach ein paar Monaten an Halt und lässt die Maus nicht mehr ganz so exakt darüber gleiten. Ebenso sollten Sie vor dem Kauf prüfen, ob das Pad ohne zu wippen auf einer Oberfläche schlummern kann.

### Fazit

Wenn Sie bisher auf einem normalen Mauspad gespielt haben, dann stellen Sie sich doch schon mal auf eine kleine Umgewöhnungs-Phase mit dem Large-Attack-Pad ein. Denn durch die schmale Kerbe und die kleine Pad-Oberfläche wird Ihr Handballen dazu gezwungen, auf dem Tisch (und nicht auf dem Mauspad) Platz zu nehmen. Probleme werden Sie bekommen, wenn Ihre Maus-Sensitivität normalerweise recht niedrig ist, denn der Platz zum Manövrieren der Maus ist doch recht eingeschränkt. Nachdem Sie sich aber daran gewöhnt haben, greifen Sie nie wieder zu einem normalen Mauspad.

www.everglide.de




# Kärna LLC: Razer Boomslang 2000

Mit groß angelegter Internet-Werbung versucht Kärna die Hardcore-Spieler zur Boomslang-2000-Maus zu locken. Dabei handelt es sich nämlich um den bisher sensitivsten Nager unter den Standard-Mäusen mit integriertem Ball. Doch was ist an der Boomslang eigentlich so besonders anders? Zum einen bietet sie zusätzliche Funktionen an und zum anderen glänzt sie mit einer qualitativ hochwertigen (und teuren) Verarbeitung. Anders als bei normalen Mäusen befindet sich der Mausball nicht etwa in der Mitte, sondern im hinteren Drittel des Mausgehäuses. Wir testeten die Boomslang zwar über einen längeren Zeitraum hinweg, konnten uns aber einfach nicht an die eigenwillige Form gewöhnen. Wenn Sie noch nie eine Maus in Ihren Händen gehalten haben, dann wird Ihnen die Boomslang gefallen. Sollten Sie jedoch schon lange Zeit spielen, dann versprechen wir Ihnen, dass Sie sehr schnell wieder zu Ihrer alten Maus greifen werden, da die Gewöhnungs-Phase einfach zu lange dauert. Auch die Buttons fallen aus der Rolle und werden des Öfteren unabsichtlich gedrückt. Angestöpselt wird die Boomslang entweder an den USB- oder an den PS/2-Port.

### Fazit

Die Boomslang soll eigentlich eine Maus für Profis darstellen. Ist sie aber nicht. Nach vielen verlorenen One-on-One-Duellen kramen Sie gern wieder Ihre alte Nagerin hervor. Kärna reißt sich hoffentlich am Riemen und scheucht ein Formverbessertes Mäuschen aus den Löchern. Technik: o.k., Rest: verbesserungswürdig.

www.razerzone.com




# Logitech Wingman Gaming Mouse




Die Wingman-Gaming-Mouse von Logitech gibt es zwar schon etwas länger, sie gehört aber ebenso in die Riege der empfohlenen Hardware für Ego-Shooter-Liebhaber. Wie Sie vielleicht wissen, arbeiten Mäuse ebenfalls mit einem Leistungswert, der Refresh-Rate (in Hz). Diese bestimmt, wie sensitiv Sie die Maus über den Desktop oder in einem Spiel über den Bildschirm flitzen lassen können. Nun gibt es im Internet ein paar Programme (zum Beispiel PS/2-Rate), welche die Hz-Geschwindigkeit einer PS/2-Maus erhöhen und somit ein genaueres Zielen in Ego-Shootern zulassen. Ein solches Programm liegt der Treiber-Software der Wingman-Gaming-Maus bei: Mit ihm dürfen Sie die Hz-Rate auf 40, 60, 80, 100 und 200Hz einstellen. Allerdings wäre hier eine schrittweise Einstellung wünschenswert gewesen. Die Mausform wurde übrigens vom Mouse-Man-96 abgeschaut, einem Modell, das in der Spielerszene sehr viele Anhänger fand und leider wieder eingestellt wurde. Doch Logitech hat die Klagen der Profi-Spieler erhört und schickte die Wingman-Gaming-Mouse als Nachfolgerin ins Rennen.

### Fazit

Nur wegen der Treiberoption zur Veränderung der Refresh-Rate sollten Sie die Wingman-Gaming-Mouse nicht kaufen, denn die Software gibt es auch umsonst im Internet. Vielmehr sollten Sie ein Probespiel beim Händler unternehmen, da die Form zeitlos gut, aber nicht jedermanns Sache ist. Letztendlich entscheidet Ihr persönlicher Geschmack, ob Sie mit der Maus klar kommen.

www.logitech.de



# Microsoft IntelliMouse Explorer

Mit der IntelliMouse-Explorer stellte Microsoft die erste Maus ohne gewöhnlichen Mausball vor. Vielmehr integrierte man einen Sensor (das IntelliEye), der wie eine digitale Kamera die Oberfläche mit 1500 Bildern pro Sekunde abtastet, wodurch die Genauigkeit der Maus unter Spielen und Anwendungen enorm zunimmt. Das Explorer-Modell besitzt neben den beiden Standard-Maustasten noch eine dritte, die zudem als Mausrad dient. Dazu kommen noch zwei Buttons, die Sie in vielen Spielen mit zusätzlichen Funktionen belegen können. Unter Windows dienen die beiden zusätzlichen Maustasten standardmäßig als Back- und Forward-Button.

### Fazit

Stellen Sie sich vor, Ihre Maus nie wieder vor einem Duell putzen zu müssen. Denn die IntelliMouse-Explorer ist so konstruiert, dass sie immer mit derselben Genauigkeit funktioniert – was man von normalen Mäusen nicht behaupten kann. Auf beinahe jeder Oberfläche (bis auf Glas, extrem weißen oder pechschwarzem Untergrund) ist die Explorer-Maus einsetzbar. Doch zwei Verbesserungen hätten gut getan: Erstens ist die Form eher zum Arbeiten und nicht zum Spielen geeignet. Kleinere Hände umfassen zudem die Maus nicht ganz, was keine vollkommen sensible Steuerung (wie bei der Optical-Maus) zulässt. Zweitens werden Spieler, die mit niedriger Maus-Sensitivität spielen, eine Ungenauigkeit bei allzuschnellen Bewegungen der Maus (zum Beispiel bei einem Rocket-Jump) feststellen.

www.microsoft.de




# Microsoft IntelliMouse with IntelliEye

Die so genannte IntelliMouse with IntelliEye lehnt sich an die beliebte Form der Mouse 2.0 von Microsoft an und hat genauso wenig Funktionen. Sie müssen anders als bei den beiden aufgemotzten IntelliEye-Mäusen auf die zwei zusätzlichen Buttons verzichten. Somit dürfen Sie gerade einmal auf zwei Tasten und ein Mausrad mit Taste zugreifen, was für die Direktbelegung in Ego-Shootern doch ein bisschen wenig ist. Dennoch besitzt die Maus dieselbe exakte Technologie, welche in den neuesten Mäusen von Microsoft sitzt. Den IntelliMäusen liegt zusätzlich noch ein PS/2-Adapter bei.

### Fazit

Das IntelliEye verrichtet auch hier eine hervorragende Arbeit, die lediglich bei schnellen Bewegungen durcheinander gerät. Da hilft es, die Maus-Sensitivität etwas nach oben zu schrauben – wer sich aber schon seit langem an dieselbe Maus-Empfindlichkeit gewöhnt hat, der kämpft anfangs mit Schwierigkeiten. Doch wenn Sie es einmal geschafft haben, sich mit der IntelliEye-Technologie anzufreunden, spielen Sie immer mit derselben Präzision – andere Mäuse verschmutzen auf Dauer und arbeiten nie mit denselben Eigenschaften. Auch hier gilt natürlich: Kein Verschleiß und Einsatz auf beinahe allen Oberflächen. Die IntelliMouse hält sich zwar an die erfolgreiche Form der Microsoft Maus 2.0 und besitzt die verschleißfreie IntelliEye-Technologie, übernimmt aber gleichzeitig deren begrenzte Funktionalität. Profis suchen sich besser eine Maus mit mehr Funktionen.

www.microsoft.de




# Microsoft IntelliMouse Optical

Die Käufer der Microsoft IntelliMouse-Explorer bemängelten, dass die Form der Maus für kleine Hände zu groß und somit eine exakte Steuerung nur noch eingeschränkt möglich war. Das ließen sich die Redmonder nicht zweimal sagen und stellten uns für diesen Test prompt ihre neueste Schöpfung zu Verfügung. Die IntelliMouse-Optical ist in erster Linie für kleinere Hände und sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geschaffen. Insgesamt haben Sie Zugriff auf fünf Buttons, wovon einer zusätzlich als Mausrad dient. An der äußeren linken und rechten Seite befinden sich zwei Buttons, die unter Windows und manchen Spielen individuell mit Funktionen belegbar sind. Die Maus-Technologie basiert ebenfalls auf dem IntelliEye, das mit 1500 Bildern pro Sekunde die Unterlage abtastet und eine sehr hohe Sensitivität zulässt. Auch der Optical-Maus liegt ein PS/2-Adapter bei.

### Fazit

Zu den Top-Mäusen zählen die IntelliMouse-Explorer und die IntelliMouse-Optical. Sollten Sie sehr große Hände haben, dann empfehlen wir Ihnen die Explorer-Version. Als Linkshänder oder als Spieler mit kleinen Händen greifen Sie besser zur Optical-Ausführung, die ihnen gleich viel besser in der Hand liegen wird. Interessenten, die mit dem Kauf einer Optical-Mouse liebäugeln, sollten diese vorher testen, da die Position der seitlichen Buttons sicherlich nicht jedermanns Geschmack treffen.

www.microsoft.de



## Ideale Hardware für Ego-Shooter-Spieler




Nach dem Erfolg der Mauspads von Everglide dauerte es nicht sehr lange, bis die ersten Nachahmer hinterher zogen. Einen deutschen Vertrieb hat das Ratpad bislang allerdings noch nicht. Zu bestellen gibt es das Pad über die US-Webseite www.ratpadz.com, wo Sie jedoch nur mit einer Kreditkarte einkaufen dürfen. Das Ratpad ist etwas größer als das Everglide Giganta und vorerst nur in schwarzer Farbe verfügbar. An der Unterseite sind neun Gummifüße angebracht, die ein Wegrutschen des Pads verhindern. Zwar sind an den Everglides nur fünf (Giganta) beziehungsweise sechs (Large-Attack-Pad) Noppen angebracht, doch ein Verrutschen ist auch dort nur unter höchster Kraftaufwendung möglich. Die Oberfläche des Ratpads ist nicht ganz so grob wie die der Everglide Mauspads. In unseren Tests konnten wir mit dem Ratpad trotzdem etwas genauer spielen als mit den Everglides. Durch die glättere Oberseite ist eine minimal sensitivere Steuerung möglich, die sich insbesondere beim Hantieren mit der Railgun in Q3 bemerkbar macht.

### Fazit

Unter allen Mauspads spielt es sich mit dem Ratpad am besten. Doch der Unterschied zu den Everglides liegt bis auf die Größe (verglichen mit dem Large-Attack-Pad) lediglich in der Oberflächenbeschaffenheit. Den Unterschied bemerken Sie erst bei sehr präzisen Manövern – wenn Sie sich zu den Profispielern zählen, dann liegen Sie mit dem Ratpad goldrichtig.

www.ratpadz.com




**Pro:**
- Große Oberfläche
- Besser als Everglide

**Contra:**
- Beansprucht viel Platz




## Rists Resümee

JOCHEN RIST

Wer in Ego-Shootern gern ehrgeizig an ein Spiel herangeht, der will keinesfalls, dass die Hardware an einem verlorenen Spiel die Schuld trägt. Erst wenn die Eingabegeräte und wichtige Komponenten wie Grafikkarte, Soundkarte und der Prozessor am Limit sind, können verlorene Spiele auf die eigene (und in dem Fall verbesserungswürdige) Geschicklichkeit zurückgeführt werden. Wenn Sie sich ebenfalls zu den Idealisten unter den Ego-Shooter-Spielern zählen, dann empfehle ich Ihnen folgende Produkte: Die schnellste Grafikkarte ist gerade gut genug, in dem Fall eine ASUS AGP-V6800. Die Soundkarte sollte wegen der geringen Prozessorbelastung eine Soundblaster Live Player 1024 sein. Bei den Mäusen und Gamepads gehen die Meinungen aber auseinander. Während die eine Partei nach wie vor zu normalen Nagern mit Mausball greift und diese über ein Hartplastik-Mauspad scheucht, schwört die andere Fraktion auf die IntelliEye-Technologie. Diese macht ein Mauspad quasi überflüssig und durch die verschleißfreie Verarbeitung haben Sie das Thema Maus für die nächsten Jahre abgehakt. Doch nicht jeder Spieler kommt damit zurecht.

## Ideale Hardware für Ego-Shooter-Spieler

| Hersteller | Produktbezeichnung | Preis | Internet | Pro | Contra | Gesamturteil |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Grafikkarte** | | | | | | |
| ASUS | AGP-V6800 Ultra Deluxe | 660 Mark | www.asuscom.de | Schnellste OpenGL-Karte für Spieler<br>Fabelhafte Direct3D-Karte<br>Top-Ausstattung | Stolzer Preis | 94 |
| **Soundkarte** | | | | | | |
| Creative | Sound Blaster Live Player 1024 | 150 Mark | www.soundblaster.com | Geringe CPU-Belastung<br>Prima Treiber-Support<br>Environmental Audio Extensions (EAX) | – | 85 |
| **Mäuse** | | | | | | |
| Microsoft | IntelliMouse Explorer | 130 Mark | www.microsoft.com | Exakte Steuerung<br>Nie wieder die Maus putzen | Ungenau bei schnellen Bewegungen<br>Ungeeignet für kleine Hände | 88 |
| Microsoft | IntelliMouse Optical | 110 Mark | www.microsoft.com | Die Präzisionswaffe<br>Fünf Buttons<br>Verschleißfrei | Nicht für große Hände gedacht | 88 |
| Microsoft | IntelliMouse with IntelliEye | 110 Mark | www.microsoft.com | Perfekte Steuerung<br>Kein Verschleiß | Weniger Funktionen als bei den anderen IntelliEye-Mäusen | 87 |
| Logitech | Wingman Gaming Mouse | 80 Mark | www.logitech.de | Zeitlos gute Form<br>Geringes Gewicht | Keine schrittweise Einstellung der Refresh-Rate<br>Kein Mausrad | 83 |
| Kärna LLC | Razer Boomslang 2000 | 200 Mark | www.razerzone.com | Gute Treiber-Software<br>Hohe Sensitivität | Zu lange Eingewöhnungs-Phase<br>Zu leichter Button-Druckpunkt | 70 |
| **Mauspads** | | | | | | |
| Ratpadz.com | Ratpad | 50 Mark | www.ratpadz.com | Große Oberfläche<br>Besser als Everglide<br>Hält ewig | Beansprucht viel Platz | 88 |
| Everglide | Giganta | 50 Mark | www.everglide.de | Große Oberfläche<br>Hält (fast) ewig | Unterseite vor dem Kauf prüfen<br>Kleine Handrücken-Kerbe | 85 |
| Everglide | Large Attack Pad | 40 Mark | www.everglide.de | Weitaus besser als normale Mauspads<br>Ein Blickfang | Abnehmende Porosität<br>Zum Teil unebene Unterseiten | 83 |



# 26 Zoll zum Nulltarif

**Der günstigste Großbild-Monitor steht schon im Wohnzimmer. Dank TV-Out-Anschluss einiger Grafikkarten können Sie nämlich auch problemlos am Fernseher zocken oder DVD-Videos anschauen.**

**Der Fernseher als Monitor – macht das Sinn? Ja und nein! Natürlich liegen Bildqualität, Auflösung (etwas unter 800 mal 600) und Bildwiederholrate (50 Hz) weit unterhalb dessen, was Sie von einem brauchbaren PC-Monitor erwarten.**

Andererseits erfreuen sich Spielkonsolen außerordentlicher Beliebtheit, wobei kaum jemand über die mäßige Bildqualität meckert Und immerhin verwenden die ja ausschließlich den Fernseher als Monitor. Textverarbeitung, (vernünftiges) Surfen im Internet oder gar Grafikanwendungen disqualifizieren die Glotze als Monitor eindeutig. Anders sieht es aber mit Spielen und per PC abgespielten DVDs aus, ganz zu schweigen von der Sache mit dem – verbotenen – Premiere-Softwaredekoder (siehe PC Player 7/1999).

Was aber für den Fernseher spricht, ist die Größe der Bildröhre. Immerhin entspricht eine TV-Bilddiagonale von 66 cm umgerechnet 26 Zoll! Für einen solchen Monitor müssten sie den Preis eines Kleinwagens auf den Ladentisch legen.

Viele aktuelle Grafikkarten bieten daher einen TV-Anschluss, alternativ oder zusätzlich zur Monitorausgabe. In diesem Beitrag erfahren Sie, wie Sie den Fernseher richtig anschließen, wo die Qualitätsunterschiede aktueller Grafikkarten (nur in Bezug auf den TV-Anschluss) liegen und was Sie mit der kleinen Buchse sonst noch alles machen können.

## Eine Frage der Verbindung

Die meisten TV-Anschlüsse von Grafikkarten liefern ein so genanntes Composite-Video-Signal. Dabei werden die drei Grundfarben einfach auf eine Leitung zusammengeführt. Der Standardanschluss für Composite-Video ist eine Cinch-Buchse, ähnlich wie für eine Audio-Leitung. Manche Grafikkarten bieten ausschließlich oder zusätzlich eine S-Video-Buchse. S-Video führt Chrominanz- und Luminanz-Signale auf getrennten Leitungen und erfordert einen entsprechenden Anschluss am Videorekorder oder Fernseher (selten). Allerdings haben manche Hersteller auch das Composite-Signal aus Platzgründen auf die S-Video-Buchse gelegt. In diesem Fall ist noch ein Adapter nötig, der idealerweise der Grafikkarte beiliegt.

Die allermeisten Fernseher und Videorekorder verfügen allerdings über keine Cinch-Buchse für den Video- und Audio-Eingang. Vielmehr liegen die entsprechenden Anschlüsse (zusammen mit einigen anderen) auf einer Euro-AV-(Scart-)-Buchse. Adapter für den Anschluss von Cinchkabeln (Ein- oder Ausgänge) an eine Scart-Buchse bekommen Sie in den verschiedensten Ausführungen im Video- oder Elektronikfachhandel. Die günstigsten kosten nicht einmal 10 Mark. Grafikkarten liegen solche Adapter in der Regel leider nicht bei.

Ein kleines Problem stellt das Thema Ton dar. Der TV-Out-Anschluss der Grafikkarte lie-

fert nämlich nur das Bild für den Fernseher. Der Ton muss dem Ausgang der Soundkarte entnommen und über ein separates Kabel dem TV-Gerät oder Videorekorder zugeführt werden. Entsprechend finden sich am verwendeten Scart-Adapter oder am jeweiligen Gerät selbst Audio-In-Buchsen (eine für den linken, eine für den rechten Kanal). Das Problem ist, dass der Line-Out-Anschluss der Soundkarte normalerweise schon durch die PC-Lautsprecher belegt ist. Hier hilft nur ein Y-Adapter, der das Tonsignal auf jeweils zwei Leitungen aufteilt. Eleganter sind natürlich Audio-Umschaltboxen, die man ebenfalls im Elektronikhandel bekommt.

Wer seine Soundkarte an einen HiFi-Verstärker anschließt, hat noch eine weitere Möglichkeit: Über einen Record-Out-Anschluss für ein Tapedeck (viele HiFi-Verstärker haben davon zwei) kann man mit dem Aufnahmewahlschalter sogar den Ton für den Fernseher ein- oder ausschalten.

## Doppeläugig

Ein wichtiges Unterscheidungsmerkmal unterschiedlicher TV-Out-Lösungen ist der Dualmode. Er bedeutet, dass auf Fernseher und PC-Monitor gleichzeitig ein Bild dargestellt wird. Was an sich recht simpel und selbstverständlich klingt, hat in der Praxis seine Tücken. Zum einen verträgt ein Fernseher keine höheren Auflösungen als 800 mal 600. Und selbst das liegt schon ein ganzes Stück über den PAL-Spezifikationen. Ein PAL-Fernsehbild liefert nämlich nur 724 mal 568 Punkte. Das größte Problem ist, dass der PC-Monitor mit Bildwiederholfrequenzen arbeitet, mit denen ein (normaler) Fernseher nicht klarkommt. Für den Rechnerbildschirm liefert die Grafikkarte (bestimmt durch die Programmierung des RAMDAC-Chip) eine Bildwiederholfrequenz von mindestens 70 Hz. Fernseher benötigen dagegen einen Interlaced-Modus mit 50 Halbbildern pro Sekunde (respektive 60 Hz bei amerikanischen NTSC-Modellen).

Grafikkarten mit TV-Out lösen das Dilemma, je nach Modell, auf drei verschiedene Arten:

1. Die simpelste Lösung: entweder ist der Monitor oder der Fernseher aktiv. Der jeweils andere Bildschirm bleibt dunkel. Einfach, aber nicht sehr praktisch. Zum Beispiel möchten Sie vielleicht erst das Menü der DVD-Software bedienen oder Einstellungen am Spiel treffen. Mit dem mageren Auflösungsvermögen des Fernsehers kann das bei kleineren Schriften leicht zum Ratespiel werden.

2. Bei aktiviertem TV-Out bleibt das Monitorbild zwar erhalten. Die Ausgabe wird jedoch an beiden Ausgängen auf 50 Hz heruntergefahren (bzw. 60 Hz für NTSC). Das sieht zwar am PC-Monitor nicht schön aus (extremes Flimmern und meist kleines Bildformat wegen »Underscan«), ist aber immer noch besser als ein völlig dunkler Bildschirm. Allerdings kommen manche Monitore mit einer so niedrigen Refresh-Rate nicht zurecht und schalten automatisch auf Dunkel. Im Gegensatz zu einer zu hohen Bildwiederholrate können Sie den Bildschirm mit einer zu niedrigen Refresh-Rate aber nicht beschädigen. Ob Sie sich beim Aktivieren des TV-Ausgangs um den Auflösungswechsel (zum Beispiel herunterschalten von 1024 mal 768 auf 800 mal 600) selbst kümmern müssen, hängt nur vom jeweiligen Grafikkartentreiber ab.

3. Die Grafikkarte ist in der Lage, Monitor und TV gleichzeitig mit verschiedenen Wiederholfrequenzen, Farbtiefen und sogar unterschiedlichen Auflösungen zu steuern. Diese Lösung ist natürlich die eleganteste, da Sie keinerlei Abstriche in punkto Bildqualität beim Monitorbild machen müssen. Allerdings ist der technische Aufwand hierfür auch sehr hoch. Bis dato beherrschen nur die Matrox G400-Karten dieses Doppelspiel.

**Für den Anschluss der Grafikkarte an TV oder Videorekorder benötigen Sie in aller Regel noch einen Scart-Adapter (Cinch-Buchsen und Scart-Stecker). Entweder kaufen Sie eine Ausführung, die als Eingang beschaltet ist, oder einen umschaltbaren.**

## Trauerränder

In punkto Bildqualität am Fernseher bieten alle Grafikkarten mit TV-Out in etwa die gleiche Kost. Die Unterschiede liegen woanders, nämlich bei der Bildgröße. Abhängig sowohl von der Digital-Analog-Elektronik des TV-Out-Moduls als auch vom Treiber entstehen mehr oder weniger große schwarze Ränder um das Bild. Bessere Treiber erlauben eine flexible Anpassung der Bildlage und -größe, idealerweise bis zur vollkommen bildschirmfüllenden Darstellung. Bei anderen Karten kann man gegen die Trauerränder jedoch gar nichts machen (siehe Tests auf Seite 184 ff.).

## Kabellos ins Nebenzimmer

Nicht ganz billig aber pfiffig ist eine Lösung, die es Ihnen erlaubt, etwa DVD-Filme auch in einem anderen Zimmer zu sehen, ohne dass eine Kabelverbindung zwischen dem dortigen Fernseher und dem PC am Arbeitsplatz nötig wäre.

Ab etwa 200 Mark gibt es im Elektronik-Fachhandel (etwa bei Saturn oder Conrad Elektronik) Funksysteme für Audio- und Videosignale. Eigentlich sind diese dafür gedacht, Bild und Ton von einem entfernt stehenden Videorekorder oder Sat-Receiver an TV-Geräte in einem anderen Zimmer zu übertragen. Aber wer sagt, dass die Audio/Video-Quelle nicht auch der TV-Ausgang einer Grafikkarte sein darf?

Die Sendeleistung dieser Geräte ist ausreichend für eine störungsfreie Funkübertragung bis zu etwa 30 Metern innerhalb eines Gebäudes oder einer Wohnung. Lediglich Wände aus Stahlbeton können für die Wellen ein Hindernis darstellen, müssen aber nicht: Beim Autor dieses Artikels steht der Sender sogar direkt an einer Stahlbetonwand.

Noch einen Schritt weiter geht es mit einem Rückkanal. Da das Computerbild schon auf dem Fernseher im Nebenzimmer dargestellt wird, bräuchten Sie nur noch Tastatur und Maus für eine komplette Fernbedienung. So ließen sich Spiele starten oder Sie könnten auch im Wohn- oder Schlafzimmer durchs Internet surfen. Auch dafür gibt es eine Lösung, genau genommen sogar zwei:

Wenn Sie Maus und Tastatur mit Funkübertragung besitzen (etwa Logitechs Cordless-Modelle), können Sie beides natürlich auch einfach ins Nebenzimmer tragen. Grenze ist auch hier die maximale Reichweite

**Für den gleichzeitigen Anschluss von Videorekorder und Fernseher an TV-Out muss eines der beiden Geräte zwei Scart-Buchsen haben oder Sie besorgen sich eine Scart-Weiche. Im Bild eine sehr flexible Anschlussbox (Elektronikfachhandel, etwa 60 Mark).**

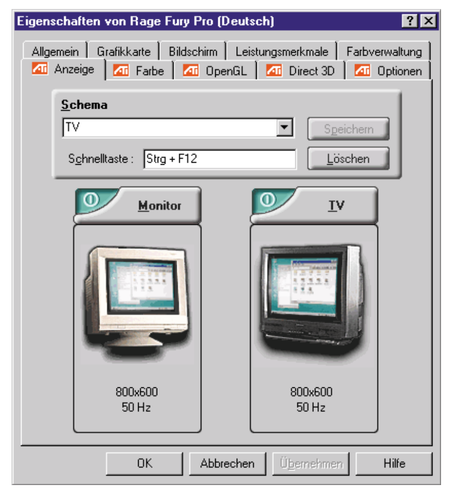
unter Berücksichtigung der Wohnungs-Architektur. Im Test klappte die Übertragung mit dem Logitech-System (und neuen Batterien) problemlos auf eine Entfernung von etwa 12 Metern mit zwei Stahlbetonwänden dazwischen.

Noch sicherer und störungsfreier geht's per Infrarot. Die angesprochenen Video-Funkübertrager gibt es für ein paar Mark mehr auch mit Infrarotsender und -empfänger sowie einem Funk-Rückkanal. Eigentlich ist dieses System dafür gedacht, beispielsweise die Fernbedienung des Videorekorders, von dem aus das Signal gesendet wird, auch am Funkempfänger zu verwenden. Letzterer wird durch einen Infrarotsensor ergänzt, der die Lichtsignale von der Fernbedienung aufnimmt und über einen zweiten Funkkanal zum Videosender zurückschickt. Dort steht ein Infrarotsender direkt vor dem Sensor des Geräts (etwa des Videorekorders), der die Signale wieder als Licht weiterleitet. Das ganze klappt eben nicht nur mit Fernbedienungen, sondern auch mit Infrarot-Tastaturen und -Mäusen (die in diesem Fall ja ganz genauso funktionieren).

Natürlich muss man beim derart fernbedienten PC gewisse Abstriche vor allem in Bezug auf die Bildqualität machen. Am PC sollte man eine Auflösung von maximal 640 mal 480 Punkten einstellen. Dennoch dürfte es wegen der mangelnden Auflösung und Wiederholfrequenz der TV-Bildröhre mühsam sein, kleine Texte etwa auf Webseiten zu lesen. Für ein Actionspiel reicht die Darstellung aber in der Regel aus.

## DVDs auf Video

Eine weitere Einsatzmöglichkeit des TV-Ausgangs der Grafikkarte ist der Anschluss eines Videorekorders anstelle eines Fernsehers (oder auch per Scart-Verteiler oder Doppelscart-Anschluss beide gleichzeitig). Zum einen können Sie so natürlich (bei gleichzeitig aktivem Fernseher oder Monitor) interessante Spielesessions auf Band mitschneiden. Wesentlich interessanter dürfte dagegen das Aufzeichnen von auf dem PC abgespielten DVD-Videos auf Videokassette sein. Dem ganzen haftet zwar nach wie vor ein anrüchiger Ruf an. Doch das deutsche Urhebergesetz – da sind sich auch die meisten Juristen einig – erlaubt die Anfertigung privat genutzter Kopien auch von Leih-DVDs. Haben Sie eine DVD gekauft, kann Ihnen ohnehin keiner das Kopieren auf Band verbieten, solange sie jenes nicht verleihen, verschenken, verkaufen oder öffentlich aufführen.




**Praktisch: Die Fury-Karten von ATI erlauben ein schnelles Umschalten zwischen Monitor- und TV-Ausgabe (oder beides gleichzeitig) mit einer frei definierbaren Tastenkombination.**

**Unter einer harmlos klingenden Bezeichnung wie »Videostabilisator« bekommen Sie einen Kopierschutzdecoder, der das Macrovision-Störsignal aus VHS-Videos und DVDs filtert, damit Sie diese auf Band aufnehmen können.**



**Bessere Grafikkartentreiber (hier: ATI Rage Vivo) erlauben die Einstellung von Bildlage und -größe am Fernseher, um schwarze »Trauerränder« zu vermeiden.**

Im Wesentlichen ist von der Technik her nichts dabei. Einfach gesprochen, landet das, was auf dem PC-Monitor dargestellt wird (oder werden würde, wenn der Monitorausgang bei aktivem TV-Out abgeschaltet wird) auch auf dem TV-Out-Signal. Sie brauchen also lediglich den Videorekorder statt des Fernsehers über die Scart- oder Cinch-Buchse mit dem TV-Ausgang der Grafikkarte zu verbinden und am Recorder als Aufnahmekanal »AV« oder »0« einstellen. Mit Hilfe einer Videoweiche (Scart-Verteiler oder Umschaltbox) oder über einen zweiten Scart-Anschluss am Recorder können Sie den Fernseher zur Kontrolle auch mitlaufen lassen.

Manche DVD-Produktionen legen dem Kopierer allerdings einen massiven Stein in den Weg. Die Rede ist vom Macrovision-Kopierschutz, der auch bei vielen Kauf- oder Leihvideos (VHS-Cassetten) zum Einsatz kommt. Macrovision ist eine Technik, die dem Videosignal periodisch starke sehr kurze Spitzenpegel hinzufügt. Diese stören beim Ansehen des Videos überhaupt nicht, bringen aber die Aufnahmeautomatik eines angeschlossenen Videorekorders kurzzeitig aus dem Tritt. Beim Kopierversuch von einer mit Macrovision geschützten Videokassette oder DVD ist das Ergebnis ein Bild-Zusammenbruch, der alle paar Sekunden auf der Kopie stattfindet.

Bei VHS-Originalkassetten ist das Störsignal mit auf dem Band aufgezeichnet. Wo aber kommt es bei DVDs her, die ja nur digitale Daten enthalten, ein analoges Störsignal also gar nicht erzeugen können?

## TV-Out getestet

Bei allen Grafikkartentests findet die Qualität eines eventuell vorhandenen TV-Out-Anschlusses respektive dessen Treibersteuerung kaum Beachtung. Und dies, obwohl es sehr deutliche Unterschiede bei den einzelnen, entsprechend ausgestatteten Grafikkarten gibt. Daher haben wir einmal ausschließlich die Video- und TV-Ausgänge aktueller Grafikkarten unter die Lupe genommen. 3D-Leistung oder andere Kriterien der jeweiligen Karten wurde dabei absolut nicht berücksichtigt. Daher gibt es in diesem Fall auch keine klassische Punktwertung und keine Goldplayer- oder Preistipp-Prädikate. Hier das Ergebnis unserer Beobachtungen:

### ATI Rage Fury

Einige Karten der Fury-Serie von ATI (nicht zum Beispiel die Maxx) verfügten von Anfang an über einen recht guten TV-Ausgang. Bei der aktuellsten Serie wird hierfür allerdings ein anderer Chip verwendet (siehe nächster Test).

Etwas lästig ist, dass die Grafikkarte während des Bootens (bis Windows vollständig geladen ist) unabänderlich mit 50 Hz läuft, wenn ein Fernseher oder Videorekorder mit angeschlossen ist.

Die Ausgabequalität selbst ist sehr gut, nur die Farben wirken teils etwas matschig. Allerdings bietet der ATI-Treiber eine ganze Reihe von Einstelloptionen bezüglich Bildlage, -größe (etwas Rand bleibt jedoch), Farbanteile und mehr. Sehr gut gelöst ist das Ein- und Ausschalten des TV-Outs (und Umschalten der Bildwiederholfrequenz der Monitorausgabe, die auch mit TV-Out aktiv bleiben kann) per selbst definierbarem Hotkey ohne Umweg über Konfigurations-Dialoge.

### ATI Rage Vivo/ All In Wonder 128

Die neuesten ATI-Grafikkarten lassen die TV-Ausgabe von einem anderen Chip erledigen, der auch einen Video-Eingang (etwa zum

Digitalisieren von analogen Videos) besitzt. Die Darstellungsqualität erscheint sogar noch ein wenig besser als bei der »alten« Fury-Serie. Treiber, Steuerung und Einstelloptionen sehen aber ganz genauso aus. Auch hier wird der Monitor (bei angeschlossenem Fernseher oder Videorekorder) beim Booten zunächst mit 50 Hz betrieben, bis der Grafiktreiber geladen ist.

## 3Dfx Voodoo 3-3000

Der TV-Anschluss an die Voodoo 3-3000 erfolgt über eine S-VHS-Buchse und einen mitgelieferten Cinch-Adapter. Der Fernsehausgang lässt sich erst aktivieren, nachdem zusätzlich zum Treiber auch noch die 3Dfx-Tools von der CD installiert wurden. Dann finden sich die entsprechenden Einstellungen tief in einem Dialog der Anzeige-Eigenschaften. Ob der Monitor bei aktiviertem TV-Out ebenfalls das PC-Bild anzeigt (Dualmode), können Sie hier einstellen. Die Bildqualität ist gut, subjektiv entsteht aber ein wenig mehr »Schnee« als bei anderen Karten. Neben der Bildlage lässt sich auch die Größe des Bildes einstellen, allerdings in sehr groben Schritten. Je nach Fernseher kann es sein, dass Sie die richtige Einstellung zwischen etwas schwarzem Rand und »Overscan« (zu großes Bild) nicht treffen können.

## Asus AGP V-6600, AGP V-6800

Keinen Dualmode bietet der TV-Out der Asus-Karten mit GeForce-Chip. Die Anzeige läuft also exklusiv entweder über den Monitor oder über den Fernseher. Der Anschluss erfolgt wahlweise über einen vollwertigen S-Video-Anschluss oder über eine Cinch-Buchse (Composite). Die Bildwiederholrate wird beim Umschalten (etwas umständlich über einen hierarchisch tief eingegrabenen Dialog) automatisch angepasst.

Die Bildqualität ist sehr gut vor allem in punkto Farbtreue. Allerdings lässt sich nur die Bildlage aber nicht die -größe anpassen. Die Ränder um das Fernsehbild sind aber sehr gering.

## Guillemot Cougar Video Edition

Der TV-Out-Anschluss der Guillemot-Karte ist eine S-VHS-Buchse, die aber auch ein normales Composite-Signal transportiert. Ein entsprechender Adapter liegt der Karte bei. Leider war der Testkarte auch nach einem Treiber-Update nichts auf dem TV-Out-Anschluss zu entlocken. Die mitgelieferte Dokumentation ging darauf überhaupt nicht ein; die Guillemot-Hotline blieb auch nach zwei Tagen unerreichbar. Erst ähnliche Probleme bei der Hercules-Karte aus gleichem Hause (siehe nächster Test) erlaubte die Nutzung des TV-Anschlusses. Steuerung und Bildqualität entsprechen genau den Ergebnissen der Hercules Prophet DDR-DVI.

**Ganz pfiffig ist die Verwendung eines Video-Funkübertragungssystems (Elektronikhandel, ab etwa 200 Mark). An den TV-Out der Grafikkarte angeschlossen, können Sie so beispielsweise per PC abgespielte DVDs auf einem Fernseher in einem anderen Raum ansehen.**

## Hercules 3D Prophet DDR-DVI

Zumindest als Markenname ist Hercules wieder aufgetaucht; nunmehr unter der Schirmherrschaft von Guillemot. Treiber, Dialoge und Einstell-Optionen des TV-Out der Prophet DDR-DVI mit GeForce-Chipsatz ähneln denn auch auffällig denen der Guillemot Cougar. Und – wer hätte das gedacht – auch hier war es zunächst unmöglich, den TV-Out zu aktivieren. Schließlich konnte das Problem lokalisiert werden: Ob ein Fernseher angeschlossen ist, wird durch eine Messung des Ausgangswiderstandes am Videoanschluss ermittelt. Dabei ist die Toleranz so gering, dass ein zwischengeschalteter Scart-Umschalter eine Erkennung verhinderte. Ein Direktanschluss mit einem anderen Kabel erlaubte plötzlich die Aktivierung des TV-Out. Aus gleichem Grunde verbietet sich übrigens auch das Zwischenschalten eines Macrovision-Kopierschutzdekoders. Die Bildqualität ist gut, bei 640 mal 480 Punkten Auflösung verfügt sie aber über einen deutlichen schwarzen Rand. Dualmode-fähig ist die Karte nicht, bei aktivem TV-Out bleibt der PC-Monitor also schwarz.

## Elsa Victory X²

Elsa's Flaggschiff mit GeForce-Chip bietet einen TV-Out-Anschluss über eine S-Video-Buchse, respektive einen mitgelieferten Cinch-Adapter. Eine simultane Darstellung auf Monitor und TV unterstützt sie nicht, prüft aber wenigstens vor dem Umschalten, ob überhaupt ein Fernseher angeschlossen ist (Widerstandsmessung am Kabel). Die Bildqualität ist sehr gut und weist nur geringe Ränder auf. Allerdings lässt sich nur die Bildlage, nicht aber die -größe einstellen. Die Dialogbox zum Umschalten erreicht man mit zwei Mausklicks über das Elsa-Tool, welches in der Systray sitzt.

## Matrox Marvel G400

Der TV-Out-Anschluss alleine ist vermutlich kein Grund, sich die doch recht teure Marvel von Matrox anzuschaffen. Deren externe Box mit den Video-Buchsen bietet auch einen Video-Eingang, über den sich Videos im MJPEG-Format (volle PAL-Auflösung) digitalisieren lassen. Aber auch der TV-Out bietet eine Besonderheit: Dank Dualhead-Technik lassen sich an die Marvel nämlich nicht nur zwei PC-Monitore anschließen und getrennt steuern, sondern auch ein Monitor und ein Fernseher. Für beide lassen sich unterschiedliche Auflösungen und Wiederholfrequenzen einstellen, so dass im Dualmode-Betrieb das Monitorbild flimmerfrei bleibt. Die Bildqualität auf dem Fernseher ist zudem sehr gut; sowohl Bildlage als auch -größe lassen sich in ausreichendem Maß einstellen.

**(Stefan Wischner/jr)**




**An Matrox-Garfikkarten (hier: Marvel G400) lassen sich ein Monitor und ein Fernseher getrennt anschließen und steuern.**

# Logitech Wingman Gaming Mousepad

Das Vorbild des **Gaming Mousepads** ist das 3M-Pad, eine der ersten professionellen Mausmatten. Beide zeichnen sich durch die von normalen Mauspads gewohnten niedrigen Oberflächen aus. Anders bei den Everglide und Ratpad-Brettern, denn hier liegt das Mauspad etwas höher und nimmt außerdem weitaus mehr Platz ein. Nicht so bei der Logitech-Matte, die mit weniger Platz auskommt. Die Oberfläche ist mit Nylon-artigem Stoff bezogen, der sich gleichmäßig über die ganze Fläche erstreckt. Bei einem Test kamen auch die IntelliEye-Mäuse wunderbar damit zurecht. Weitere Pads mit derselben Oberfläche gibt es nur noch vom Lizenzgeber 3M, denn der hat schlauerweise ein Patent darauf angemeldet.

## Fazit

Zwar wartet das Wingman Gaming Mousepad mit der griffigsten Oberfläche auf, doch das ist nicht für jedermann gleichzeitig ein Vorteil. Denn manche Spieler – insbesondere diejenigen, die sich schon an die Everglide-Pads gewöhnt haben – werden erst nach einer langen Eingewöhnungsphase damit zurechtkommen. Außerdem ist die Haltbarkeit des Wingman Mousepads doch arg begrenzt. Da halten die aus Hartplastik bestehenden Everglides und Ratpads länger. Ein großer Vorteil des Pads aber ist (bedingt durch seine geringe Höhe), dass man es entweder hochkant oder leicht schräg legen kann. Das ist bei den Hartplastik-Brettern wiederum nicht möglich. **(jr)**

www.logitech.de



PC PLAYER WERTUNG
LOGITECH WINGMAN GAMING MOUSEPAD ca. 25 Mark ■ Mauspad

**Pro:**
- Gleichmäßige Oberfläche
- Niedrige Höhe

**Contra:**
- Auf die Dauer Abnutzung
- Bremsende Schicht

GESAMTURTEIL 74

# Saitek GM1 Game Mouse



Eine Maus, nur zum Spielen – Saitek steigt jetzt auch in den Nager-Markt ein. Die **GM1** sieht der alten Microsoft-Maus sehr ähnlich, ist aber ein wenig höher und kürzer. Auch die Neigung zur rechten Seite hin ist deutlich stärker ausgeprägt. Zwei Knöpfe und ein Scrollrädchen zieren die Vorderseite, das Rad lässt sich wie bei der Konkurrenz drücken. Der besondere Clou an dieser Maus ist ein seitlich links angebrachter Coolie-Hat, den die Ergonomen von Saitek mit den Funktionen »Bild oben/unten« sowie »Position 1« und »Ende« belegt haben. Kann die Knopfbelegung in einem Spiel variiert werden, stellt dies eine interessante Ergänzung dar, da dann insgesamt sieben Knöpfe zur Verfügung stehen. Das Gerät kann sowohl über USB als auch einen seriellen Port angeschlossen und problemlos angemeldet werden.

## Fazit

Für normale Windows-Anwendungen ebenfalls geeignet, spielen Sie mit der Saitek-Maus einfach besser. Der Vier-Wege-Schalter macht sich sowohl bei 3D-Shootern als auch Strategie-Spielen positiv bemerkbar, und mechanisch gibt's, wie immer bei Saiteks Hardware, keine Beanstandungen. Legen Sie jedoch keine Funktionen auf den Coolie-Hat, die Sie alle zwei Zehntel Sekunden benötigen, da Sie sonst bald den Daumen verkrampfen. Trotz der guten Ergonomie fällt das Gerät aber recht kurz und hoch aus, womit nicht jeder zurecht kommen dürfte. Also, erst einmal ein bisschen Probe spielen. **(mash)**

www.saitek.de

PC PLAYER WERTUNG
SAITEK GM1 GAME MOUSE ca. 70 Mark ■ Maus

**Pro:**
- Gute Ergonomie
- Sinnvolle Zusatzfunktionen

**Contra:**
- Etwas kurz und hoch

GESAMTURTEIL 84

# Saitek GM2 Action Pad & Game Mouse



Speziell an Freunde der 3D-Shooter wendet sich das **GM2**, eine Kombination aus der »GM1«-Maus und einer Art Tastaturersatz für die linke Hand. Diese Mini-Tastatur verfügt über sechs Knöpfe, eine »Shift-Taste« für Doppelbelegungen, einen Acht-Wege-Schalter und ein Scrollrad, das Sie seitwärts bewegen. Das alles ist voll programmierbar, weswegen sich hier (inklusive Maus) maximal 40 Funktionen vereinigen. Unter dem Gerät wickeln Sie Saitek-typisch überschüssiges Kabel auf, wobei die Strippe zum Rechner durchaus länger sein könnte. Sie benötigen übrigens unbedingt einen USB-Anschluss an Ihrem Computer, die Maus lässt sich auch nur in Kombination benutzen. Wie bei der GM1 dürfen Sie aber noch einen »normalen« Nager gleichzeitig anschließen.

## Fazit

Ob der »Space Orb«, der »Fragmaster« oder andere völlig unnütze Patentlösungen für Actionspiele – das Saitek GM2 ist die einzige brauchbare Alternative zur bewährten Kombination Maus-Tastatur. Die Buttons sollten jedoch einen schöneren Druckpunkt haben, außerdem ist eine gewisse Einarbeitungszeit nötig. Danach verbessern sich Ihre Überlebenschancen aber merklich. **(mash)**

www.saitek.de



PC PLAYER WERTUNG
SAITEK GM2 ACTION PAD & GAME MOUSE ca. 130 Mark ■ Mouse + Add-On

**Pro:**
- Maus sehr gut
- Brauchbares Zusatzgerät

**Contra:**
- Druckknöpfe unschön
- Nur als USB-Variante

GESAMTURTEIL 84

Kurztests

# Kärna LLC Razer Boomslang 1000

Im Gegensatz zum High-End-Modell Razer Boomslang 2000 arbeitet die **Boomslang 1000** mit 1000 dpi. Im direkten Vergleich mit der Boomslang 2000 (Test in PC Player 2/2000) macht sich der Sensitivitäts-Unterschied sofort bemerkbar. Aber trotz des reduzierten dpi-Werts ist die Boomslang 1000 dennoch eine sehr exakte Maus. An Treibersoftware lag die Version (1.0.3.1) bei, (ein Blick auf die Internetseite ergab, dass bereits die Version 2.0 zur Verfügung stand) die wir auch gleich für das 2000er Modell verwenden konnten. Leider krankt auch die 1000er Boomslang an den Mankos, die wir schon bei der 2000er kritisiert hatten. Durch die Verlagerung des Schwerpunktes auf den hinteren Bereich steuert sich die Maus derart merkwürdig, dass sie für Profi-Spieler erst nach einer sehr langen Eingewöhnungsphase in Frage kommt. Zum Spielen mag die Maus ja noch ausreichend sein, aber spätestens auf dem Windows-Desktop wünschen Sie sich wieder Ihre alte Maus zurück.

## Fazit

Eigentlich gelten für die Boomslang 1000 die gleichen Verbesserungsvorschläge, die wir auch schon der Boomslang 2000 mitgegeben haben. Das Prinzip »eine Maus für Profis« ist gut gemeint, aber nur dürftig umgesetzt. Wer die lange Gewöhnungsphase auf sich nimmt, spielt mit einer technologisch hochwertigen Maus, die nur noch von den Intelli-Mäusen (keine Verschmutzung, kein Verschleiß) übertroffen wird. **(jr)**
www.haudenlukas.de




# Interact Raider Pro Digital




Wie der im letzten Heft getestete Cyclone Digital ist auch der **Raider Pro Digital** ein Joystick, der für Linkshänder geeignet ist. Doch letztere müssen, wenn sie den Schubregler bedienen wollen, umständlich auf die linke Seite greifen, da auf der rechten kein Regler, sondern lediglich eine Power-LED (warum eigentlich?!) sitzt. Was die Buttons angeht, stecken auf der Unterseite vier recht große Knöpfe, die man aber auch auf jeder Seite hätte doppelt anbringen können. Somit wäre aus dem Raider Pro Digital ein vollwertiger Rechts- und Linkshänder-Joystick geworden. Der Schubregler steckt ein bisschen zu tief im Gehäuse und dürfte etwas weiter aus der Unterseite herausragen. Am Stick selbst befinden sich ein Coolie-Hat und zwei weitere Buttons. Auf der Joystick-Unterseite sitzen noch vier Saugnäpfe, die ein Verrutschen erfolgreich verhindern.

## Fazit

Kleinere Hände, die fest auf der Handballenauflage sitzen, erreichen nur durch Strecken der Hand den Coolie-Hat am oberen Ende des Knüppels. Außerdem hat der Coolie-Hat eine arg rutschige Oberfläche, was die Kontrolle damit etwas ungenau macht. Insgesamt gesehen gehört die Handballenauflage eine Winzigkeit größer, der Coolie-Hat griffiger und die Anzahl der Buttons verdoppelt. Positiv fielen uns hingegen die Größe der Buttons und die rutschfesten Saugnäpfe auf. **(jr)**
www.interact-europe.de




**Pro:**
- Große Buttons
- USB-Adapter

**Contra:**
- Zu wenig Buttons und Funktionen
- Für Linkshänder eingeschränkt verwendbar




# Gravis Xterminator Dual Control

Nachdem es im Joystick-Lager von Gravis in letzter Zeit etwas mager aussah (den Blackhawk Digital testeten wir in PC Player 9/99, 68 Prozent), gibt es jetzt Nachschub zu vermelden: den **Xterminator Dual Control**. Er ordnet sich jedoch nicht wie das letzte Modell im Joystick-Mittelfeld, sondern in der Oberliga ein. Zum Preis von gerade einmal 100 Mark erhalten Sie einen Knüppel, an dessen Stick vier Buttons und ein (etwas zu klein geratener) 8-Wege-Coolie-Hat sitzen. Am unteren Joystick-Gehäuse stehen Ihnen fünf Knöpfe und ein Schubregler zur Verfügung. Die linke Seite bedienen Sie brav mit der linken Hand, wobei der Daumen auf das so genannte »proportionale D-Pad« zugreift. Dabei handelt es sich um einen beinahe analogen Mini-Joystick, der jedoch erst bei vollem Anschlag eine analoge Feinjustierung zulässt. Dem Xterminator Dual Control liegt ein Adapter bei, damit Sie den Stick auch an den USB-Port anschließen können.

## Fazit

Die Installation bewältigten wir innerhalb weniger Sekunden – ohne eine Aufforderung die Windows-CD einzulegen oder sonstiger Mätzchen. Die Ergonomie gehört zu den besten, die derzeit im Nicht-Force-Feedback-Lager herumturnen. Einzig die Größe dürfte ein paar Spieler nerven. Mit dieser Ausgabe platziert sich der Xterminator Dual Control auf dem zweiten Platz unserer Joystick-Rangliste. Lediglich der Sidewinder Precision Pro übertrifft ihn. **(jr)**
www.gravis.com



# Technik Treff



Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

## Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

### Riva TNT2

**Wofür steht eigentlich das »M64/PRO« bei einer Grafikkarte mit dem Riva-TNT2-Chip? Ist die M64 besser oder die normale Karte?** (Sebastian Butzek)

Die TNT2-Chips mit dem Zusatz »M64« haben einen kleineren Datenbus für die Grafikdaten. Sprich: Der Chip ist langsamer. Speziell bei hohen Auflösungen über 800 mal 600 Pixel, macht sich das bemerkbar. Wenn Sie sowieso keine höheren Auflösungen benutzen, ist der Chip für Sie dagegen o.k.

### Defragmentierung

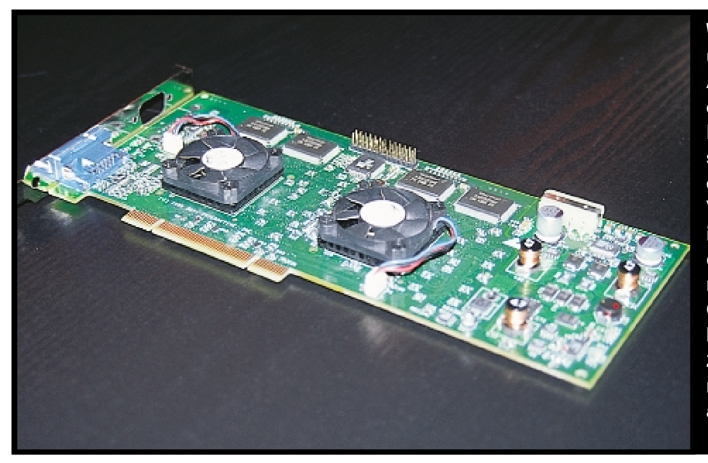
**Ich bin Besitzer eines Pentium III/500 mit 128 MByte RAM. Meine Festplatte ist inzwischen bis über beide Lautsprecher fragmentiert. Bei sämtlichen Versuchen meinen Rechner zu defragmentieren, bekomme ich die Fehlermeldung »Für die Defragmentierung Ihres Systems steht zu wenig Arbeitsspeicher zur Verfügung, bitte beenden Sie andere Programme und wiederholen Sie den Vorgang erneut. Kennwort: Defrag 009«. Ich hoffe doch inständig, dass wir noch nicht soweit gekommen sind, mehr als 128 MByte RAM für eine popelige Defragmentierung zu benötigen. Woran liegt es also?**
(Andre per E-Mail)

Ich vermute mal, dass hier nicht das RAM, sondern der verfügbare Festplattenplatz für die Auslagerungsdatei von Windows nicht ausreicht. Und der wird eben auch für eine Defragmentierung beansprucht. Schaffen Sie wieder Platz auf Ihrer Festplatte (bei Ihrem RAM-Ausbau mindesten 256 MByte) und schauen Sie nach, ob die Einstellungen im »System/Virtueller Arbeitsspeicher« richtig gesetzt sind (normalerweise: »Windows verwaltet die Einstellungen für den virtuellen Arbeitsspeicher«).

### Voodoo-Rush-Treiber

**Ich habe mir vor kurzem eine Skywell »Voodoo Rush« mit 6 MByte RAM gekauft. Treiber wurden jedoch leider nicht mitgeliefert, und im Internet habe ich auch nichts gefunden. Es scheint, als würde diese Firma gar nicht mehr existieren. Wisst Ihr, wo ich noch einen Treiber herbekommen könnte? Die »Voodoo Rush«-Referenztreiber haben irgendwie auch nicht funktioniert. Der PC sagt immer, dass die für den Treiber erforderliche Hardware nicht im PC steckt.** (Christoph Rank)

Wir würden das Teil freundlich aber bestimmt mit dem Hinweis auf fehlende Treiber dem Händler um die Ohren pfeffern. Schliesslich kann man nicht immer darauf hoffen, dass Windows die passenden Treiber dabei hat. Speziell bei den Rush-Karten gab es in der Vergangenheit auch immer mal wieder Probleme, so dass man sich auch leider nicht auf die Referenz-Treiber verlassen konnte.



Wer im Moment über die Anschaffung einer GeForce-Karte nachdenkt, sollte noch etwas warten. Voodoo-5 steht in den Startlöchern und auch nVidias neuer Chip mit dem Namen »GeForce 2 GTS« lässt nicht mehr lange auf sich warten.

### 3D-SOUND

**Bekommt man »echten« 3D-Sound in PC-Spielen (EAX/A3D) auch dann zu hören, wenn man den digitalen Ausgang neuerer Soundkarten, zum Beispiel Terratec »DMX« oder Creative »SB Live«, mit einem Dolby-Digital-System (zum Beispiel Boston Accoustic Digital Theatre 6000) verbindet, oder geht das nur mit zwei separaten, aktiven Lautsprechersystemen, welche man über die Line-Out-Buchsen anschließt?** (Ralf Micke)

Grundsätzlich nein. Die Sounds in Spielen sind nicht nach Dolby-Digital-Norm kodiert (zumindest kennen wir noch keines). Ein Decoder kann mit dem Digitalsignal der Soundkarte (das ja normalerweise von einem DVD-Spieler kommen sollte) meistens nichts anfangen. Anders sieht es aus, wenn ein Spiel das »Dolby Surround«-Logo trägt und der Decoder auch »Dolby Surround« oder »Dolby Pro-Logic« beherrscht.

### GeForce statt TNT2

**Ich bin zur Zeit etwas unschlüssig, ob der Kauf einer »GeForce«-Karte bei meinem System Sinn macht. Ich besitze einen PentiumIII/500 mit 256 MByte RAM und einer »Erazor III« von Elsa (TNT2). Leider kenne ich niemanden, der eine TNT2- durch eine GeForce-Karte ersetzt hat. Lohnt sich bei meinem System zirka 500 Mark locker zu machen und eine »GeForce«-Karte einzubauen?** (»Rat« per E-Mail)

Im Moment würden wir noch abwarten, was denn die neuen Voodoo-5-Karten beziehungsweise der »GeForce 256«-Nachfolger mit den Namen »GeForce 2 GTS« (ehemaliger Codename »NV 15«, Vorstellung in dieser Ausgabe) so bringt. Entsprechende Karten könnten eventuell schon in den Regalen der Händler liegen, wenn Sie dieses Heft in den Händen halten. Einen entsprechenden Test, in dem Sie die neuen Chips mit den alten vergleichen können, liefern wir nach.

## Große Festplatte

**Ich möchte meinen Computer mit einer neuen Festplatte aufrüsten. Mir schwebt eine Größe von 19,1 GByte vor, nur weiß ich jetzt nicht, ob mein BIOS das verkraftet. Die Angaben zum BIOS habe ich beigelegt.** (V. Stubbra)

Ihr BIOS datierte vom 19.11.97. Das dürfte für die Unterstützung großer Platten schon ausreichen. Ein BIOS-Update bekommen Sie darüber hinaus nur vom Motherboard-Hersteller (meistens auf der Web-Site im Internet). Mit der genauen Motherboard-Bezeichnung finden Sie dort auch das passende BIOS.

## CD-Rs für Audio

**Vor einiger Zeit kaufte ich mir einen HP »CD-Writer plus 9210i«, um mit diesem meine eigenen Musik-CDs zu erstellen. Von einem Freund erfuhr ich nun, dass man dafür unbedingt die speziell gekennzeichneten Audio-CDs verwenden sollte, um Inkompatibilität und Lesefehlern vorzubeugen. Dummerweise kosten diese CDs etwa doppelt so viel wie normale CD-Rs. Sollte ich es jetzt einfach mal auf einen Versuch ankommen lassen (und eventuell einen Rohling zerstören), oder muss ich doch die teuren Audio-CDs kaufen?**
(Dirk Zehetmaier)




**CD-Rs für Audio unterscheiden sich technisch nicht von CD-Rs für Computerdaten. Allerdings bekommen fairerweise die Musiker per GEMA-Gebühr noch etwas von dem Kuchen ab.**

CD-Rs für Audio unterscheiden sich von den normalen (und günstigeren) CD-Rs grundsätzlich nur in einem Punkt: eben dem (vor allem durch die GEMA-Gebühren verursachten) höheren Preis. Ansonsten ist die Technik exakt dieselbe. Der etwas höhere Preis kommt aber auch dadurch zustande, dass es bei den Audio-CD-Rs fast keine No-Name-Ware gibt und bekannte Marken kosten nun mal immer etwas mehr. Generell würden wir für Audio-CDs allerdings nur Markenware nehmen (egal, ob Audio-CD-R oder Computer-CD-R). Bei Audio-CDs gibt es nämlich weniger Bits für die Fehlerkorrektur. Sprich: Wenn mal ein Lesefehler auf der CD ist (durch billige Rohlinge), ist die Chance der Korrektur geringer als bei Computer-CDs. Sie hören also eventuell mal einen Knackser. Ob das nun wieder für CDs im Auto (wo die Fahrgeräusche einiges überdecken) oder bei typischer Dance-Musik (die ja nun sowieso je nach Stilrichtung alle möglichen Arten von Störgeräuschen enthält) relevant ist, muss jeder für sich entscheiden. Ich sage: Wo es wirklich mal knackst und mich das stört, gebe ich gerne auch nochmal zwei, drei Mark für den zweiten Rohling aus und brenne eine neue CD.

Wer ganz fair gegenüber den Musikern ist (und fair sind wir doch alle, oder?), kauft aber doch die Audio-CDs. Denn dann bekommen die Musikschaffenden über die GEMA doch noch ein paar zusätzliche Pfennige für ihre Leistung – zumal die meisten Hobby-Musiker (so wie ich) für jede Mark dankbar sind.

## Voodoo-1

**Mein Freund sagt mir, dass die Diamond »Monster 3D«-Karte eine Auflösung von 800 mal 600 Pixel unterstützt. Aber bei mir kann ich nur eine Auflösung von 640 mal 480 Pixel darstellen. Warum?** (Allen Smitty)

Ja, die allerersten Voodoo-Karten boten auch eine Auflösung von 800 mal 600 Pixel. Allerdings muss das zum einen der Treiber unterstützen, zum anderen das Spiel. Wenn das bei Ihnen nicht angeboten wird, unterstützt das Spiel die Auflösung schlichtweg nicht.

## Registry per Hand säubern

**Ich wollte fragen, ob ich die mit der Zeit arg angeschwollene Software-Registrierungsliste »per Hand« säubern kann? Manche Software hat noch einen Eintrag, ist aber schon lange nicht mehr auf der Festplatte.** (Frank Klimisch)

Klar geht das: Informationen zum Thema Software werden unter
HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE
und
HKEY_CURRENT_USER/Software
abgelegt. Dort sind die ehemals installierten Programme (meistens) fein säuberlich nach Hersteller sortiert eingetragen. Damit auch die Uninstall-Informationen verschwinden, müssen Sie noch die Einträge unter
HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Uninstall
suchen und entfernen.
Viele Programme tragen allerdings auch für Datei-Endungen Startbefehle ein, damit per Doppelklick automatisch das zugehörige Programm losläuft. Diese Einträge finden sich unter
HKEY_CLASSES_ROOT
Aber Vorsicht: Einmal im falschen Moment geniest und dabei die Löschtaste gedrückt und Windows läuft eventuell nicht mehr. **(hf)**

## 120-MBYTE-DISKETTEN

**Ich habe ein ziemliches Problem mit meinem »LS 120«-Laufwerk. Nach der erfolgreichen Installation des Laufwerks und des Treibers funktionierte es tadellos. Ich konnte in dem Laufwerk die 120-MByte-Disketten beschreiben und in meinem normalen Diskettenlaufwerk die Standard-1,44-MByte-Disketten. Beschreiben kann ich diese Disketten im LS-120-Laufwerk ebenfalls, nur in den »normalen« Diskettenlaufwerken lassen sie sich nicht lesen. Warum?**
(Kurt Helbig)

Sieh an, es gibt also doch noch Leute, die solch ein Diskettenlaufwerk besitzen. In diesem Fall scheint das LS-120-Laufwerk allerdings dejustiert zu sein. Das richtet der Hersteller wieder. Also ab damit zum Händler.
Der Fehler tritt bei den 120-MByte-Medien nicht auf, weil diese eine auf der Magnetschicht aufgebrachte optische Führungsspur besitzen, die das Laufwerk abtastet. Der Lesekopf wird dort also wie bei den Fahrbahnmarkierungen auf der Autobahn geleitet (weshalb übrigens überhaupt so viele Daten auf die Disketten passen). Bei den normalen Disketten gibt es so etwas nicht, weshalb es zu Problemen kommen kann.

## So erreichen Sie uns

**Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust?**
**Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.**

**Unsere Adresse:**
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
**techniktreff@pcplayer.de**

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)




**Wer denkt, dass Netzwerkspieler im Frühling lieber an die frische Luft gehen, der hat sich geschnitten. Ein Blick in die Karte und Tabelle von PlanetLAN zeigt Ihnen die künftigen LAN-Partys.**

**Wieder einmal beglückten uns die Jungs von PlanetLAN mit der neuesten LAN-Karte. Sie zeigt Ihnen auf einen Blick, wo denn in Ihrem Umkreis die nächste größere LAN-Party stattfindet.**

Außerdem werden Sie gleich mit Informationen über das Eintrittsgeld und die Anzahl der maximal zulässigen Teilnehmer versorgt. Wir empfehlen Ihnen, nicht blind zur Party anzureisen, sondern vorher einen Blick auf die Homepage der Party-Betreiber zu werfen, da meist ein Sitzplatz reserviert werden muss.

### Auf dem Trip

## Nur nicht aufhören ...

Flying Horse sponsert LAN-Party-Besucher: Ein halbes Jahr lang unterstützt Flying Horse in jeder PC-Player-Ausgabe jeweils fünf LAN-Spieler mit je einer Palette (24 Dosen) des Power-Drinks.

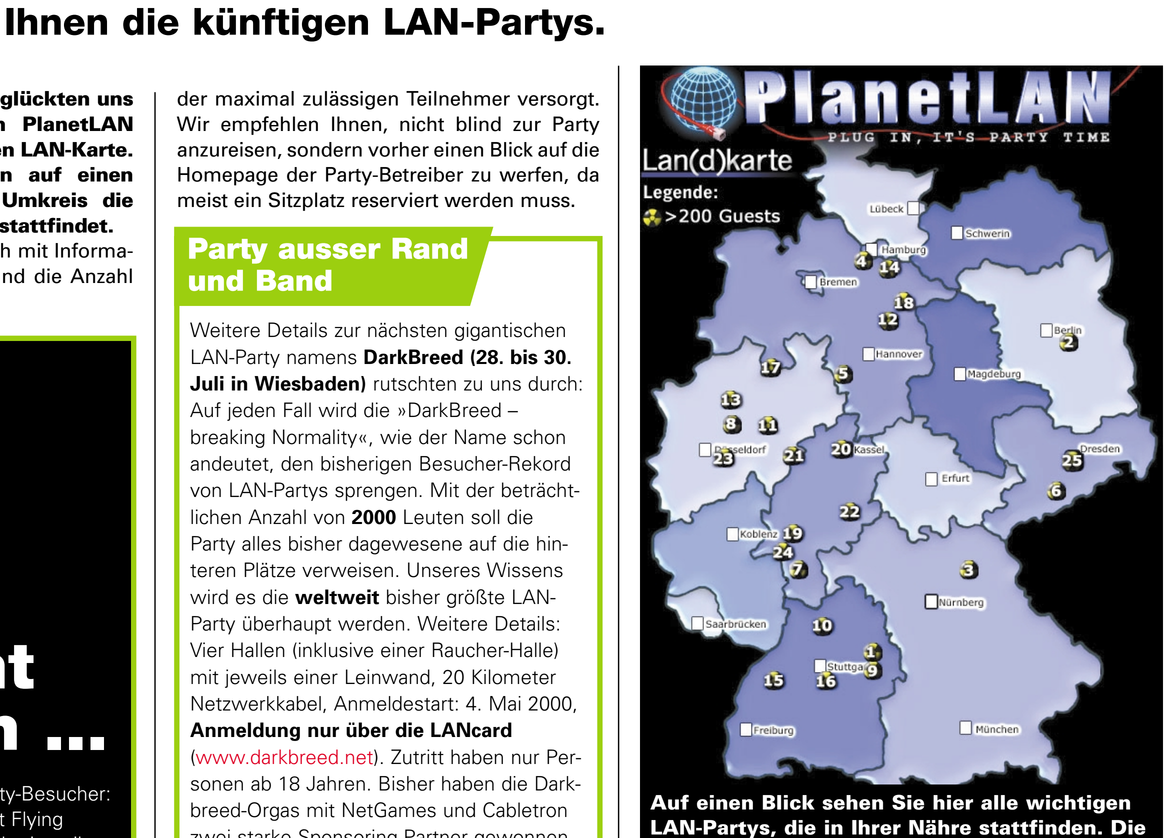
Senden Sie Ihre Teilnahme-Postkarte an die folgende Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Flying-Horse-Aktion
6/2000
Rosenheimerstr. 145h
81671 München

Mitarbeiter des Future Verlags und der Firma Flying Horse sind nicht teilnahmeberechtigt, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 6. Juni 2000.

**Bessere Trefferquote dank jeder Menge Energy-Drinks.**

### Party ausser Rand und Band

Weitere Details zur nächsten gigantischen LAN-Party namens **DarkBreed (28. bis 30. Juli in Wiesbaden)** rutschten zu uns durch: Auf jeden Fall wird die »DarkBreed – breaking Normality«, wie der Name schon andeutet, den bisherigen Besucher-Rekord von LAN-Partys sprengen. Mit der beträchtlichen Anzahl von **2000** Leuten soll die Party alles bisher dagewesene auf die hinteren Plätze verweisen. Unseres Wissens wird es die **weltweit** bisher größte LAN-Party überhaupt werden. Weitere Details: Vier Hallen (inklusive einer Raucher-Halle) mit jeweils einer Leinwand, 20 Kilometer Netzwerkkabel, Anmeldestart: 4. Mai 2000, **Anmeldung nur über die LANcard** (www.darkbreed.net). Zutritt haben nur Personen ab 18 Jahren. Bisher haben die Darkbreed-Orgas mit NetGames und Cabletron zwei starke Sponsoring-Partner gewonnen – weitere sind willkommen.




**Auf einen Blick sehen Sie hier alle wichtigen LAN-Partys, die in Ihrer Nähre stattfinden. Die komplette Karte mit allen größeren Partys gibt es unter www.planetlan.de**

## Wichtige LAN-Party-Termine von Mai bis September 2000

| Nr. | Datum | Party | Ort | Gäste | Eintritt | URL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 01 | 05.05.2000 | EuropeNet | Schwäbisch Gmünd – Bargau | 224 | 25 Mark | europenet.planetlan.de/ |
| 02 | 05.05.2000 | G-P-L 01/2000 | Marzahn | 240 | 42 Mark | www.g-p-l.de/index.php3?do=showpage&page=31 |
| 03 | 12.05.2000 | [Frag]Gate to Hell | Weidenberg bei Bayreuth | 230 | 25 Mark | keine Webseite vorhanden |
| 04 | 12.05.2000 | PlaNET iNSOMNiA 7 | Seevetal/Hittfeld | 404 | 39 Mark | www.planet-insomnia.de/ |
| 05 | 13.05.2000 | Gamesession XXL2 | Hameln | 200 | 25 Mark | www.gs-hameln.de/html/news.html |
| 06 | 13.05.2000 | Evolution | Puschendorf bei Fürth | 200 | 200 Mark | evolution.purespace.de/ |
| 07 | 13.05.2000 | Bullet Hail NEtwork | Riedstadt/Leeheim | 200 | 25 Mark | www.netzwerknacht.de/ |
| 08 | 13.05.2000 | VHS LAN Party | Gladbeck | 200 | 35 Mark | www.netzwerktreffen.de/ |
| 09 | 19.05.2000 | LANWARS Episode 3 | Kuchen (BW) | 400 | 30 Mark | www.lanwars.Lan-Party.de/ |
| 10 | 19.05.2000 | Gigahertz LAN Party: Phase III | Karlsruhe (Mehrzweckhalle) | 230 | 35 Mark | www.gigahertz-lan.de/phaseIII.html |
| 11 | 19.05.2000 | JOYRIDE | Kamen (bei Dortmund) | 200 | 0 Mark | www.cyberdive-Lan-Party.de/ |
| 12 | 02.06.2000 | END of DAYS | Celle | 450 | 30 Mark | www.project-gameweb.de/Lan-Party |
| 13 | 02.06.2000 | RuhrpottRuler – the first Contact | Eissporthalle Dorsten | 500 | 40 Mark | www.ruhrpott-ruler.de/ |
| 14 | 09.06.2000 | MultiMadness 8 | Seevetal – Maschen | 200 | 25 Mark | www.multimadness.de/ |
| 15 | 16.06.2000 | Circus Infernus 04/2000 | Appenweier | 222 | 30-35 Mark | www.circus-infernus.de/ |
| 16 | 17.06.2000 | LANbada Convention | Reutlingen | 350 | 30 Mark | www.lanbada.de/ |
| 17 | 17.06.2000 | Lan-M@TriX | Lengerich | 220 | 30 Mark | www.lan-matrix.de/ |
| 18 | 23.06.2000 | LANSTRIKE | Stadthalle Uelzen | 500 | 30 Mark | www.lanstrike.de/ |
| 19 | 23.06.2000 | TeraFusion 2K | Autalhalle Niedernhausen | 560 | 35 Mark | www.terafusion.de/ |
| 20 | 23.06.2000 | The Final IMPACT 3 – LAN meets ART | Documenta-Halle Kassel | 300 | 35 Mark | www.final-impact.de/ |
| 21 | 24.06.2000 | me and my gun – my gun and me | Gemünden – sporthalle | 400 | 35 Mark | Lan-Party.0816clan.de/ |
| 22 | 28.06.2000 | ErrorNet Y2K | Airfield Fulda – Sickels | 350 | 19-29 Mark | www.errornet.fulda.net/ |
| 23 | 30.06.2000 | Frag da LAN Vol.3 | Toscana Festhalle, Leichlingen | 400 | 35 Mark | www.fragdalan.de/ |
| 24 | 28.07.2000 | DarkBreed – breaking normality | Rhein Main Hallen Wiesbaden | 2000 | 50 Mark | www.darkbreed.net/ |
| 25 | 15.09.2000 | Lan-Conference | Dresden | 1000 | 45 Mark | www.lancon.de |

# Das grosse Beben 2

**Eine LAN-Party mit mehr als 600 Teilnehmern kann nie problemlos ablaufen – ein Zitat, das man seit Anfang April besser nicht mehr in den Mund nimmt. Keine Stromausfälle und ein sehr schnelles Netzwerk waren die herausragenden Merkmale beim »Großen Beben 2«, das am letzten März-Wochenende in Erfurt stattfand.**

Mit 800 Spielern aus ganz Deutschland erobern die Organisatoren vom Großen Beben beim Wettrennen um die größte Party Deutschlands den zweiten Rang und platzieren sich damit direkt hinter der Mammut-Veranstaltung »Gamers Gathering«.

Mit seinen 1600 Gästen führt das Gamers Gathering (**LAN-Player 3/2000**) bisher allerdings nicht nur unangefochten die Teilnehmer-Hitliste an, sondern auch die Pannen-Statistik. Zahlreiche Stromausfälle und eiserne Kälte raubten vielen Spielern den letzten Nerv. Kaum jemand glaubte nach den Problemen noch daran, dass es jemals eine riesige LAN-Party geben wird, die ohne Probleme über die Bühne geht. Genau hier setzte das Große Beben 2 (die größte Party Ostdeutschlands) neue Maßstäbe.

## LAN-Party-Organisatoren gründen Dachverband

Am 22. April haben sich über 100 LAN-Party-Organisatoren in einem Bochumer Hotel getroffen, um einen Dachverband für die deutsche LAN-Party-Szene zu gründen. Der **Dachverband Deutscher LAN-Party Veranstalter (DDLV)** soll zwar in erster




Linie die Szene vor der Presse vertreten, erhält aber zusätzlich noch diverse andere Kompetenzen. So sollen beispielsweise Fortbildungsseminare für Organisatoren ausgerichtet und ein Sponsorenpool ins Leben gerufen werden. Außerdem ist geplant, jungen Organisations-Teams mit einer Starthilfe zur Seite zu stehen. Bereits heute werden Mittel mit einem zweistelligen Millionenwert von Sponsoren und Veranstaltern bei LAN-Partys in Deutschland eingesetzt. Seit Anfang 1999 boomen LAN-Partys und ein Ende des Wachstums ist bisher nicht abzusehen. Wirft man einen Blick in die USA, wird erkennbar, was für ein Potenzial überhaupt in LAN-Partys steckt.
Die Initiative zur Gründung eines Dachverbands wurde von PlanetLAN ins Leben gerufen und wird unterstützt vom Deutschen Provider Network (DPN), dem Gamers Network und der Bodis AG i. Gr. Weitere Informationen gibt es unter www.ddlv.de.



**Das 100-MBit-Netzwerk des letzten Bebens ließ die rund 800 Zocker ohne Aussetzer ihrer Passion nachgehen.**

**Wer glaubt, dass das Ego-Shooter-Genre eine reine Männerdomäne ist, der irrt sich gewaltig.**

Noch von der letzten Ausgabe des Bebens war den meisten Teilnehmern der Ort des Geschehens gut bekannt. Die »Thüringer Halle« hatte sich schon im letzten August als eine sehr gute Lokalität für knapp 500 Zocker erwiesen. Selbst für 800 Besucher standen an diesem Wochenende immer noch genügend Park- und Schlafplätze zur Verfügung. Aber nicht nur die Wahl der richtigen Halle unterschied das Großen Beben 2 von vielen anderen großen Partys. Jegliche Anlaufprobleme am ersten Tag blieben aus und jeder konnte nach dem Anschluss seines Computers ohne Zeitverzögerung gemäß dem Motto »Plug-and-Play« loszocken.

### Netz der Netze

Auch das aufgebaute Netzwerk verdiente sich ein besonderes Lob: Verglichen mit anderen Partys dieser Größenordnung war es in punkto Schnelligkeit das beste LAN, in das die meisten Zocker jemals ihre Daddelmaschinen gestöpselt hatten. Ähnliches kann man auch von der 2-MBit-Standleitung



**Im Hintergrund werkelten 40 Server mit jeweils einem 500er Celeron und 256 MByte RAM.**

behaupten, mit der sich jeder Gast kostenlos ins Internet einwählen konnte.

Da die Party ein Mindestalter von 18 Jahren vorschrieb, gab es keine rechtlichen Probleme mit minderjährigen Gästen. Wer sich auf den 40 gleichzeitig laufenden Game-Servern austoben wollte, hatte genug zu tun. Auch an Wettbewerben herrschte alles andere als ein Mangel: Für so ziemlich jedes Multiplayer-fähige Spiel wurde ein Turnier angeboten. Über das ganze Wochenende war die Stimmung in der Halle dementsprechend gut bis großartig. Jeder konnte ohne Netz- oder Stromausfälle seiner Lieblingsbeschäftigung nachgehen. Egal, ob »Starcraft« oder »Counterstrike« – es wurde alles beinahe bis zum Umfallen gezockt.

Die perfekte Party also? Das zweite Große Beben gehört sicherlich zu den besten Partys Deutschlands, doch zur »perfekten Party« reicht es noch nicht. Dazu fehlte ein wenig der Community-Treff der Spieler-Szene – das Große Beben war mehr eine Party zum »Hardcore-Daddeln« als zum Treffen von Bekannten. Denn einige Spieler reisten nur an, um sich mit anderen Online-Größen zu messen. Doch was nicht ist, kann ja noch werden. Im Oktober diesen Jahres soll Erfurt zum dritten Mal von einem Großen Erdbeben erschüttert werden. **(Michael Wegner/jr)**

# Perry Rhodan Firestorm

**Deutschlands bekanntester Terraner erfreut sich immer noch einer ungebrochenen Vitalität: Wer sonst könnte schon behaupten, dass zwei verschiedene Trading-Cards-Spiele auf seinen Namen hören?**

## Firestorm zu gewinnen

Damit Sie sich mit etwas Glück zum Nulltarif ein eigenes Bild von Firestorm machen können, verlosen wir unsere Rezensionsexemplare, und zwar **zwei Mal drei Starterpacks**. Wenn Sie zu den beiden glücklichen Gewinnern gehören wollen, sollten Sie uns eine Postkarte zuschicken, auf dem Sie den Namen des wohl bekanntesten Mausbibers dieses Universums notieren. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, Einsendeschluss (Poststempel) ist der 30. Juni 2000. Unsere Adresse lautet:

**Future Verlag GmbH**
**Redaktion PC Player**
**Stichwort Firestorm**
**Rosenheimer Str. 145h**
**81671 München**




Ein abgekartetes Spiel – echt mit Aliens aus dem Weltraum ...

**Das neu erschienene »Firestorm« ist weder identisch noch kompatibel mit dem schon etwas älteren »Perry Rhodan: Das Sammelkartenspiel«. Während letzterem allerdings nur ein mäßiger Erfolg beschieden war, könnte Firestorm sich zu einem echten Highlight entwickeln. Denn die Spieldesigner haben sich mit ihrem Regelwerk ziemlich eng an die ultimative Vorlage »Magic: The Gathering« gehalten – und da Magic nach wie vor wohl der Genrevertreter mit dem klarsten und durchdachtesten Spielprinzip ist, handelt es sich dabei um eine gute Nachricht.**

Was Spielhintergrund und -ziel betrifft, so sei den Rhodan-Unkundigen gesagt, dass es hier um die Eroberung einer fremden Galaxis geht, wobei bis zu vier Machtblöcke (sprich Spieler) aus der heimischen Milchstraße um die Vorherrschaft ringen. Insider wird vielleicht noch interessieren, dass es sich bei dem zur Disposition stehenden Territorium um die Überreste des Tolkander-Reiches im Kugelsternhaufen 47 Tucani handelt (siehe Rhodan-Hefte 1800-1899). Neben der Liga Freier Terraner sind auch das arkonidische Kristallimperium, die Galactic Guardians und das Forum Raglund am Wettlauf um Macht und Einfluss beteiligt.

### Klares Regelwerk

Vom Ablauf her gibt es wenige Überraschungen: Die Karten teilen sich in Planeten und Ressourcen auf (also ganz ähnlich wie die Länder und Zaubersprüche bei Magic), wobei die ersteren in Form von Punkten das ökonomische und technische Potenzial für den »Bau« der letzteren liefern. Unter Ressourcen versteht man hier sowohl Raumschiffe als auch Ausrüstungsgegenstände oder besondere Ereignisse. Pro Runde können die Spieler nun jeweils einen neuen Planeten auslegen sowie mit den daraus resultierenden Punkten ihre Ressourcen ins Spiel bringen. Das Rückgrat der eigenen Streitkräfte sind natürlich die Raumschiffe, welche zum Angriff auf gegnerische Welten oder zur Verteidigung der eigenen Planeten verwendet werden können. Die Stärke der Schiffe und auch der einzelnen Kolonien wird dabei durch Zahlenwerte angegeben – welche durch Zusatz-Ausrüstungen oder Ereignisse (so genannte Effekte) veränderbar sind. Sogar die Vernichtung von Einheiten durch Unglücksfälle oder der Stopp für ganze Feldzüge liegen im Bereich des Möglichen.

Solche Effekte werden also nicht selten vom Verteidiger genutzt, um dem Geschehen überraschende Wendungen zu geben. Derartige Winkelzüge kennt man ja auch von den vergleichbaren Spielsystemen. Ganz generell liegt sogar ein nicht geringer Reiz darin, die Möglichkeiten und Grenzen einzelner Karten in der Praxis auszuloten, vor allem auch in Kombination mit anderen Motiven. Nicht selten ergibt es sich nämlich, dass zwei für sich genommen nicht sonderlich tolle Karten im Zusammenspiel plötzlich sehr stark werden. Ein offensichtliches und gewolltes Beispiel dafür wäre hier etwa die Möglichkeit, mit Hilfe von Spionen Ressourcen zu verwenden, die eigentlich ausschließlich dem Gegner zur Verfügung stehen. Aber allein schon wegen der großen Zahl der Karten existieren bei diesen Spielen immer auch andere, von den Designern nicht vorhergesehene Kombinationen, die dem Spieler bei geschickter Verwendung klare Vorteile verschaffen können ... **(jn)**

## Wo? Wie? Wie viel?

Firestorm ist erschienen bei Fantasy Productions, Postfach 1416, 40674 Erkrath. Das Spiel ist direkt dort oder im Fachhandel zu den handelsüblichen Preisen von ca. 17 bis 20 Mark (Starterpack) beziehungsweise 5 bis 6 Mark (Booster) erhältlich. Die Starterpacks enthalten 70 Karten (davon 48 zufällige), die Booster jeweils 15. Die gesamte Serie umfasst 312 Motive. **www.fanpro.de**

# Big Brother© Das Spiel

## Schöne neue Medienwelt: Kaum kreiert RTL 2 eine neue Sendung mit bisher nie gesehenem Trash-Faktor, schon schiebt die Industrie ein Brettspiel zum Thema nach ...

**Und dieses Thema beschäftigt momentan trotz aller vorangegangener Unken- und Schmährufe die Gemüter. Dies wird schon daraus ersichtlich, dass morgens in der Redaktion immer erst mal ein ganz bestimmter Gesprächsstoff verhandelt wird: Big Brother!**

Sicher, längst nicht alle mögen die Sendung, und manche aus der Pro-Fraktion schauen sie nur, weil sie vor lauter Niveaulosigkeit fast schon wieder gut ist. Aber immerhin – gleichgültig bleibt anscheinend niemand.

Auch das Spiel bietet offenbar wenig Raum für Gleichgültigkeit. Denn die Regeln sind kompakt, verständlich und sichtlich durchdacht. Und das Geschehen selbst bietet genügend Reibungspunkte für einen spaßigen Abend: Man stelle sich bis zu sechs Teilnehmer vor, die sich möglichst einigermaßen kennen sollten und mit Hilfe von zwei Würfeln einen Felder-Parcours durch das Big-Brother-Haus zu bewältigen haben. Jedes einzelne Feld ist dabei von Bedeutung, es gibt also keine Ruhepausen!

Am häufigsten kommen gelbe Plätze vor. Wer dort landet, muss eine der über 150 »Konfrontationskarten« ziehen – die ihn beispielweise dazu auffordern könnte, denjenigen aus der Gruppe zu benennen, der sich am deutlichsten gegen die Todesstrafe ausspricht, der am wenigsten Probleme damit hätte, einem Baby die Windeln zu wechseln, oder der am perfektesten kocht. Der so ermittelte Glückspilz bekommt dann ein Stimmkärtchen in die Wahlurne geworfen. Andere Felder sorgen ebenfalls auf diese oder jene Weise für Urnenfüllung, und die zwei Spieler, die am Ende einer Runde die wenigsten Stimmen erhalten haben, sind für's Ausscheiden nominiert – wer tatsächlich gehen muss, wird in einer Zwischenrunde ermittelt. Sind schließlich nur noch zwei Kandidaten übriggeblieben, wird mit drei weiteren Konfrontationskarten der Sieger gekürt. Jeder Spieler kann hier seine Stimmen abgeben (auch wenn er bereits ausgeschieden ist) und am Ende gewinnt, wer die meisten Stimmkärtchen in der Urne hat.




**Big Brother – Das Spiel: Hier in voller Aktion.**

### Schnelles Spiel

Big Brother ist ein schnelles Spiel, das allenfalls 30 bis 60 Minuten dauern dürfte. Die hauptsächliche Motivation liegt dabei wohl darin, dass ähnlich wie beim realen Vorbild peu à peu einer nach dem anderen abtreten muss – und dass sich eine Situation durch die unberechenbaren Fragekarten innerhalb kürzester Frist grundlegend wandeln kann. Andere Aspekte, wie etwa die im TV sehr schön zu beobachtende Gruppenbildung bis hin zu Nominierungsabsprachen konnten in diesem Rahmen wohl nicht simuliert werden. Trotzdem dürfte für gelegentlichen Pfeffer gesorgt sein, denn in bestimmten Situationen kennen die Regeln auch negative Charakterisierungen wie etwa die Frage nach dem größten Schwätzer, Trunkenbold oder Schleimer in der Runde. Da übt sich der Betroffene dann am besten in heiterer Gelassenheit. So oder so ist »Big Brother – Das Spiel« übrigens auch für Leute geeignet, die mit der Sendung nichts am Hut haben, da es seinen Reiz durchaus eigenständig entwickelt.




**Big Brother: Sechs Kandidaten braucht das Land.**

Das Material besteht aus einem aufklappbaren Brett aus sehr stabilem Karton, sechs zu groß geratenen Papp-Silhouetten, welche die Spielfiguren darstellen sollen, circa 170 Konfrontations- und Kamerakarten, 120 Stimm-Markern, einer Plastik-Urne, zwei Würfeln und anderem Beiwerk. Alles in allem nicht gerade wenig, aber natürlich ist der geforderte Preis auch klar am oberen Ende der Skala anzusiedeln. **(jn)**

### Wo? Wie? Wie viel?

Big Brother wurde produziert von Jumbo International und ist im Spielwarenhandel für etwa 60 Mark erhältlich.

## Kurzgeschichte

# Tattoo-Sue

### von Joe Nettelbeck

Bacchus Morgenthau liebte Tattoos über alles – abgesehen vielleicht von gebratenen Hühnchen (aber das ist eine andere Geschichte). Er besaß zwar keine auf eigener Haut, aber das würde sich womöglich bald ändern, denn oft sah man ihn stundenlang um Tätowierstudios herumschleichen, während er die Vor- und Nachteile gegen den ästhetischen Reiz eines solchen hautnahen Kunstwerks abwog.

Eines Tages im Herbst war es dann tatsächlich so weit: Ein Jahrmarkt kam in die Stadt und auf dem weitläufigen, mit dicht gedrängt gehenden Menschen erfüllten Gelände erspähte Bacchus einen Stand, der dem traditionellen Pferdewagen nachempfunden war. Auf einem Holzschild über den Eingangsstufen stand in blauen, schlangengleich geformten Lettern, die sich beinahe zu bewegen schienen, der Name der Besitzerin: Tattoo-Sue.

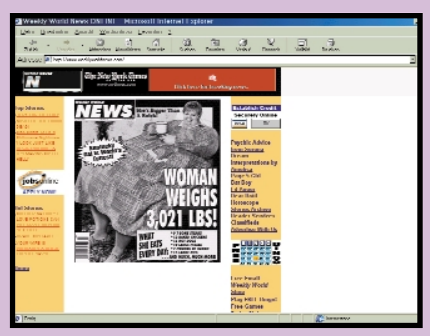
Um Bacchus war es geschehen. Wie in Trance stolperte er die schmale Stiege herauf. Ein von düster glimmenden Lampen erhellter Innenraum, ein Arbeitstisch, von Punktstrahlern beleuchtet, dahinter eine Frau von vielleicht zwanzig Jahren, in den Halbschatten nur schemenhaft erkennbar.

Sie winkte ihn mit der Hand heran und deutete auf den Stuhl vor dem Tisch. Bacchus setzte sich und krempelte den rechten Ärmel des Hemdes hinauf, während er sich in einem versteckten Winkel seines Ichs darüber wunderte, was hier geschah. Das Mädchen sagte kein einziges Wort, während es seine Arbeit vollbrachte. Bacchus erhaschte zwischendurch ein oder zwei Blicke auf das Gesicht: dunkel, schmal und schön und irgendwie ... wild?

*

Er erinnerte sich nicht an die weiteren Ereignisse – sein Bewusstsein setzte erst wieder ein, als er am Morgen in seinem Bett erwachte. Er schob das Erleb- →

## Münchhausen im Netz



Gewichtige Tatsachen ...

Lügenboldgeschichten satt bietet die englischsprachige »Weekly World News«, deren Internetseiten immer mal wieder einen Besuch wert sind.
Ob es nun um die Frau in einem Bremer Sanatorium geht, die angeblich richtige Eier legt, ob eine andere Dame mit sage und schreibe 3000 Pfund Lebendgewicht verhandelt wird, oder ob sich der Beelzebub persönlich auf den neuerdings ja sehr voluminösen Festplatten moderner Rechner breit macht, um dort in altmesopotamischen Dialekten zu fluchen – den begnadeten Einfallsreichtum der Redakteure müssen wir wirklich jedes Mal aufs Neue bewundern!

**www.weeklyworldnews.com**

## Die Wahrheit ist dort draußen

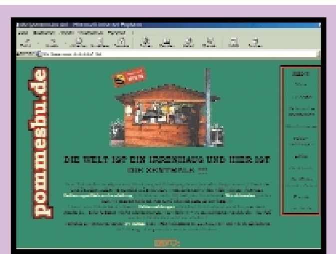


UFOs über Torfmoorholm?

Auch Ihnen ist neulich mal ein UFO über den Weg geflogen? Dann haben wir die richtige Adresse für Sie, nämlich die des »German UFO Research Club (GUFORC)«. Der GUFORC versteht sich als Interessensgemeinschaft für UFO-Fragen und sammelt eifrig diesbezügliche Daten wie Materialien.
Die Website zeigt sich freilich thematisch eher weit gefächert. Neben Sichtungen finden sich hier auch ein umfangreicher Ausflug zur Area 51 oder etliche Sonderseiten zum »SETI@Home«-Projekt (Sie wissen schon, dieser hübsche, als Bildschirmschoner getarnte Hilfsdienst für unterbudgetierte US-Forscher). Ein Globus samt Positionsanzeiger für Raumfahrzeuge (wie etwa der russischen MIR, der Internationalen Raumstation oder des Hubble-Teleskops) und Beiträge zu den Riesenfiguren auf den Osterinseln runden das Angebot ab. Die ideale Seite für Freunde von Mulder & Scully also – und wer weiß, vielleicht ist die Wahrheit ja wirklich dort draußen ...

**www.guforc.com**

## Gentlewomen und anderes Geschleckt

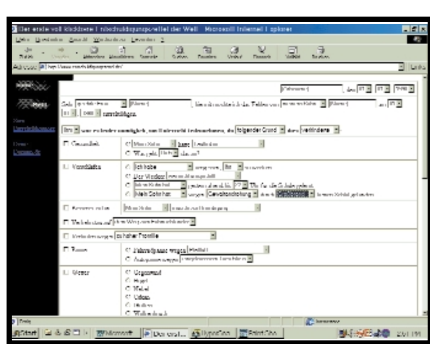


Sensazionell Modell ...

Sicherlich kennen Sie noch diese kuriosen Bedienungsanleitungen für Reisewecker aus Taiwan, die man am liebsten ein Leben lang aufbewahren möchte, die dann aber doch nach dem nächsten Aufräumen für immer verschwunden sind. Keine Panik, die Rettung naht: Ob es sich um Toilettenschilder auf thailändischen Bahnhöfen handelt (»Gentlemen« und »Gentlewomen«), um die bereits erwähnten Anleitungen oder etwa um Computer-Fehlermeldungen, hier bleibt kein Auge trocken. Ein kleiner Auszug aus dem Manual für elektrische Weihnachtskerzen belegt das eindrucksvoll:
»Mit sensazionell Modell Sie bekomen nicht teutonische Gemutlichkeit fuer trautes Heim nur, auch Erfolg als moderner Mensch bei anderes Geschleckt nach Weihnachtsganz aufgegessen und laenger, weil Batterie viel Zeit gut lange ... «

**www.pommesbu.de**

## Voll klickbar



Vom Segen der modernen Technik.

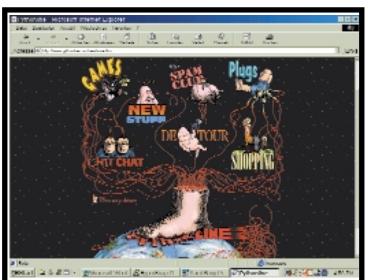
Der erste »voll-klickbare Entschuldigungszettel der Welt« – na, wenn das nicht mal ein Fortschritt in der Menschheitsgeschichte ist! Endlich gibt es keinen Raum für Missverständnisse mehr, denn »mein Sohn hat wegen Gewaltandrohung durch Großbrand keinen Schlaf gefunden«, so eine der vielfältig kombinierbaren Möglichkeiten der Entschuldigung. Das muss doch einfach auf einen mitfühlenden Klassenlehrer treffen, oder?

**www.entschuldigungszettel.de**

## Und nun zu etwas ganz anderem

Die offizielle Monty-Pythons-Website (www.pythonline.com) gehört zu den klassischen Absonderlichkeiten dieser Welt, bietet aber derzeit nicht sehr viel mehr als Digi-Shops und dergleichen. Interessanter sind da schon ein paar (englischsprachige) Fan-Pages zur kuriosesten Komiker-Truppe der Welt, von denen wir nachfolgend eine kleine Auswahl zusammengetragen haben.

- **www.pythonline.com**
- **www.mwscomp.com/python.html**
- **user.mc.net/~manos424/python**
- **www.geocities.com/TheTropics/3370/python.htm**
- **www.geocities.com/Hollywood/Cinema/2020**
- **www.starbase21.com/looney**
- **www.primenet.com/~novak/python.html**

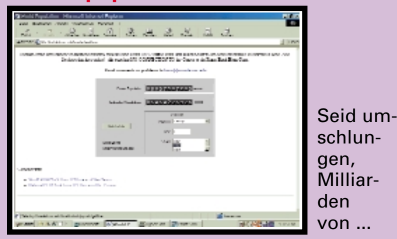


Die Montys und ihr Fuß am Draht.

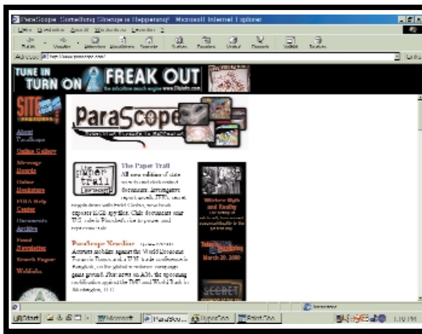
## Welt am Zähler

Wie viele Menschen leben in dieser Sekunde auf der Welt? Wie viele waren es am 28. Mai 1975? Weltbewegende Fragen dieser Größenordnung können exakt beantwortet werden, und zwar mit Hilfe von Tabellen oder sogar interaktiven Bevölkerungszählern. Wir haben ein paar einschlägige Adressen gesammelt ...

- **metalab.unc.edu/lunarbin/worldpop**
- **www.census.gov/cgi-bin/ipc/popclockw**
- **www.census.gov/ipc/www/worldpop.html**


Seid umschlungen, Milliarden von ...

## Parascope

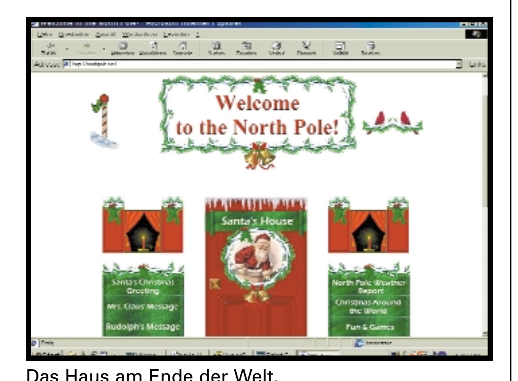


Parascope weiß, wie's wirklich war!

Etwas Merkwürdiges geht hier vor – »something strange is happening« ist der Untertitel dieser in Englisch gehaltenen Site, auf der Verschwörungstheoretiker und Freunde des Mel-Gibson-Films »Fletchers Visionen« ihr Paradies finden. Ob Kennedy-Attentat oder Neues zu den Illuminati – Parascope bleibt keinem Thema von Bedeutung etwas schuldig ...
**www.parascope.com**

## Der Mann im Nordpol

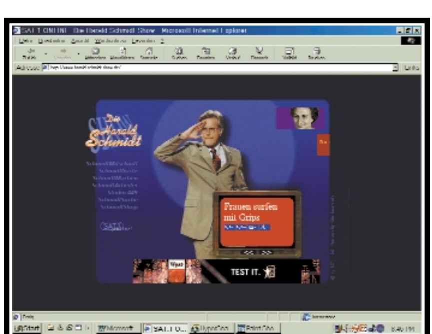
Okay, okay, Weihnachten ist schon eine ganze Weile vorbei, aber mit Sicherheit kommt es wieder. Weihnachtsgepflogenheiten rund um die Welt gibt es daher hier, ein Grußwort von Santa persönlich und unter anderem eine Liste häufig gestellter Fragen. Endlich erfährt man jetzt, ob Rentier Rudolph immer vorn eingespannt wird (ja, meistens – wegen der hübschen roten Nase) ...
**northpole.net**



Das Haus am Ende der Welt.

## Dirty Harry

Harald Schmidt spaltet die Nation – die einen lieben seine Show, die anderen hassen ihn. Egal, denn mit dieser fast schon klassischen Seite kommen beide Parteien auf ihre Kosten. Geboten werden etwa die besten Kalauer des jeweils gestrigen Abends, eine Vorschau auf die aktuellen Gäste des Tages oder ein Archiv mit Videofiles aus der Sendung. Wir finden: Das Erfrischendste an ihm ist immer noch, dass er vor nichts und niemand halt macht!
**www.harald-schmidt-show.de**



Harald, der Vorreiter der Gleichberechtigung ...

## Kurzgeschichte

→ nis auf Halluzinationen durch zu viel Alkohol und freute sich auf ein gemütliches Frühstück – schließlich war Sonntag.

Der Spiegel im Badezimmer belehrte ihn eines Besseren: Mitten auf seinem rechten Oberarm prangte ein fliegender Drache von der Größe eines Fünfmarkstücks. Ein prächtiger Drache, nicht im üblichen Blau, sondern gelblich und rötlich schillernd, beinahe schien er zu leben.

Bacchus hätte sich jedenfalls nicht gewundert, wenn er tatsächlich begonnen hätte, mit den Flügeln zu schlagen. Nun, es gab Schlimmeres, entschied Bacchus nach einer eingehenden Begutachtung des Fabelwesens auf seinem Arm.

Dennoch sollte ihm das Frühstück nicht vergönnt sein, denn etwas begann ihn zu rufen. Nicht wirklich eine Stimme, sondern eher ein Drang, eine Rastlosigkeit. Er musste sich bewegen, auf die Straße ...

Der Bus zum Zoo kam gerade die Allee herunter, als Bacchus das Haus verließ. Der Bus zum Zoo war der, den er nehmen musste, er war ganz sicher! Dann auf das Tierpark-Gelände selbst. Hier links, dort rechts.

Es gab keinen Zweifel: Auf einem kleinen Platz inmitten der Gehege saß sie auf einer Bank, mit gefrorenem Lächeln. Und andere. Wie Bacchus strömten sie von allen Seiten auf den Platz zu. Sie lächelte. Ein Lächeln wie ein Vipernbiss. Sie stand auf und ging.

*

Bacchus Morgenthau fand einen Arzt, der die Tätowierung mit einer Laserbehandlung entfernen wollte. Es war schmerzhaft. Es dauerte mehrere Wochen. Und nach der Behandlung kam der Drache zurück. Schemenhaft erst, dann immer deutlicher, bis er wieder in voller orange-roter Pracht zu sehen war.

Nicht lange danach kam der Abend, an dem Bacchus wusste, dass er bald das Haus verlassen musste. Er packte seinen Rucksack. Kleidung, Schuhwerk, Proviant nach dem Augenmaß. Denn diesmal würde es eine lange Reise werden ...

# STEFFIS MAILBOX




**Hallöchen, und willkommen zum monatlichen Griff in die Postkiste. Endlich erfahren Sie, ob Sie eine handsignierte PC Player gewonnen haben und wo Sie das Game Programming Starter Kit wirklich bekommen können.**

**Unsere Mail-Adresse:**
**mailbox@pcplayer.de**

**per Post:**
**Future Verlag GmbH,**
**PC Player, Steffis Mailbox,**
**Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.**

## Hochschul-Sport

Ich habe gehört, dass es in Amerika von EA-Sports College-Basketball und -Football-Spiele gibt. Warum werden diese Spiele nicht in Deutschland herausgebracht? Ich bin mir sicher, dass es viele Fans des College-Sports auch hier in Deutschland gibt. **(Lars Detke)**

**Electronic Arts ist sich da nicht so sicher – eine Anfrage ergab, dass diese Titel nur über den Importhandel zu bekommen sind. Eigentlich seltsam, wenn man bedenkt, wie viele hohle Wrestling-Programme hier bei uns erscheinen. Na, ob jetzt wieder böse Briefe der Wrestling-Fans kommen?**

## CD-Backup

Als ich die CD-Beilagen der letzte PC-Player daheim ausgepackt habe, erwartete mich eine Überraschung: Aus einer der CD-Taschen auf dem Cover purzelte die Moorhuhn-CD B gleich zweimal. Mein Heft enthielt also insgesamt vier CDs, davon eine doppelt. Das stellt sich mir doch die Frage: Produktionsfehler oder Feature? Werden jetzt schon kostenlose Backups mitgeliefert, falls mal eine CD nach zig Demoinstallationen den Geist aufgibt? Werden so Überschussproduktionen an den Kunden weitergegeben? Enthält die PC Player bald fünf, sechs oder noch mehr CDs?

Aber mal im Ernst: Drei reguläre CDs sind mir auch schon fast zu viel. Solange es mich nicht mehr kostet, soll es mir recht sein. Aber mir fehlt jetzt schon die Zeit, alle Demos anzuschauen. Weniger ist manchmal mehr. Beispielsweise könntet Ihr die Demos auf der CD genauer beschreiben. Jeweils eine kurze Inhaltsangabe und noch mehr Screenshots. Dann kann man leichter erkennen, ob ein Demo die Installation überhaupt wert ist. Noch besser wäre ein kurzes Testplayer-Video zu jeder Demo, so könnte man sich schnell einen Überblick verschaffen. Wenn der Platz dafür nicht reicht, dann würde ich auch gerne auf die Vollversion oder ein paar weniger gute Demos verzichten. **(Andreas Burkard)**

**Also, eigentlich versteckt sich hinter der vierten CD eine geheime Werbeaktion: Sie können sie an einen Freund weitergeben und ihn so für PC Player begeistern. Fünf und mehr CDs passen irgendwann nicht mehr ins Heft – da würde es eher Zeit für eine DVD. Bei der Gelegenheit: Wenn Ihr PC eine der Player-CDs nicht lesen kann, schicken Sie mir die kaputte Scheibe und ich tausche sie dann postwendend um. Danke auch für die Video-Anregungen.**

## Is this game real?

Mein Deutsch ist nicht so gut! Ich moechte bitte wissen ob U-Bahn-Rasser echt ist! Ich arbeite fuer eine Englisches Bahn Internet Seite und moechte immer ueber die neue bahn spiele wissen. Wo kann ich kontakt mit Subway Systems/MVV Interactive finden? Is this game real? How can I contact Subway Systems? **(James Brown)**

**Unglaublich: Unser »U-Bahn Raser« erregte Aufsehen wie lange kein anderer Aprilscherz. Neben einer Vielzahl von Lesern meldete sich auch der oben zitierte Mr. Brown (war das nicht eigentlich ein Sänger?) zu Wort. Selbst bei Davilex in Holland, den Erfindern des »Autobahn Rasers«, herrschte einen Moment Verwirrung. So abwegig ist ein solches Spiel aber wirklich nicht: In Japan spielen manche Fans eine Bahn-Simulation, während sie mit einer solchen zur Arbeit fahren. Sogar eine Jet-Simulation ohne viele Tastaturkommandos gibt es seit neuestem, genauso wie unzählige Gitarren- und Trommelprogramme.**

## April, der bessere Indy?

Ich schreibe eigentlich keine Leserbriefe. Allerdings war ich in diesem Fall von »The longest Journey« so begeistert, dass ich das hiermit kundtun muss. Ich habe in den letzten zehn Jahren fast jedes Adventure gespielt, das auf dem Markt gekommen ist. The longest Journey war das Beste. Sogar besser als »Monkey Island« oder »Indiana Jones«. Ich bin nur etwas enttäuscht, dass das Spiel keinen Gold-Player erhalten hat. Es hat eine spitzenmäßige Story und so ziemlich die beste



**Mit dem U-Bahn-Raser füllten wir offenbar eine real existierende Marktlücke.**

deutsche Übersetzung überhaupt. Von der Atmosphäre und den Rätseln (bis auf zwei waren alle logisch) ganz zu schweigen. Ich kann nur hoffen, dass sich das Spiel dementsprechend verkauft (nicht so flau wie »Toonstruck«) und dass es eine Fortsetzung gibt, wie im Abspann angedeutet wird.
**(Michael Prenzler)**

**The longest Journey ist mit Sicherheit ein Klasse-Adventure, doch an die Genialität von »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« mit seinen drei Lösungswegen oder die »Monkey Island«-Reihe kommt es nach Meinung unserer Adventure-Experten nicht ganz heran. Freut mich persönlich natürlich schon, dass Ihnen eine Heldin so gut gefällt ...**

## SPIELE IM EIGENBAU

Unzählige Leser fragten uns nach einer Bezugsquelle für das in Ausgabe 4/99 unter die Lupe genommenen »Game Programming Starter Kit 3.0«. Wir haben noch einmal nachgehakt: Normalerweise sollte es das eingedeutschte Paket im Handel geben. Wenn nicht, probieren Sie es einmal bei der Firma Softhaus Multimedia (Telefon: 05651-301 415, Fax: 05651-301 416). Wenn Sie die 79,95 Mark für die Software per Bankeinzug begleichen, bekommen Sie das gute Stück sogar portofrei.



3D-Spiele selbstgemacht ...

Zum beiliegenden Microsoft Visual C++ 6.0: Laut unseres Lesers Alexander Kröller handele es sich dabei nicht um die »Einführungs-Version«, sondern um die Autoren-Version, die eine Weitergabe der eigenen Werke untersaget. Wir haben uns schlau gemacht: Das nichtkommerzielle Weitergeben an Freunde und Bekannte ist erlaubt. Erst, wenn Sie die Werke professionell verkaufen und Geld dafür kassieren, müssen Sie Lizenzgebühren (200 beziehungsweise 1100 Mark) für den Compiler berappen.




... mit dem Game Programming Starter Kit.

## Layout-Lob

Die neue PC Player ist wieder hervorragend gelungen. Jetzt sogar noch zwei Mark billiger – besser geht's kaum. Es ist klasse, dass Ihr jetzt immer die Internetadresse in den Tests angibt. Auch die grafische Aufmachung der Tests ist erstklassig. In dieser Hinsicht will ich speziell den Test von »Force Commander« in Ausgbe 5/2000 hervorheben. In dieser Aufmachung sollten mehr Tests auftauchen. Also macht weiter so! **(Ingo Nugel)**

**Danke für das Lob – wenn Dir das »Force Commander«-Layout gefallen hat, schau Dir mal unser »Diablo 2«-Special ab Seite 98 an. Internet-Adressen findest Du jetzt auch bei unseren Previews. Allerdings vermeiden wir bei denen immer noch Ersteindrücke, die sich manche Leser wünschen. Wie viele Abstufungen von »gut« gibt es? Warum sollten wir über ein schlechtes Spiel berichten?**

## Zwei Fragen

1. Wo bekommt Ihr immer diese Wahnsinns-Titelbilder her? Wo findet man Bilder mit einer solchen Auflösung? 2. Wird mein Gewinn (das Take-2-Paket) noch in absehbarer Zeit bei mir eintreffen? Ihr hattet doch wirklich lange genug Zeit, oder? Vier Wochen seit der letzten PC Player und dann noch zwei Wochen oder so mit der Drucklegung. **(Arne Hartherz)**

**Die meisten Titelbilder werden eigens für uns von den Herstellern angefertigt. Immer sehr spannend zu beobachten, wenn die bis kurz vor Druckbeginn noch nicht eingetroffen sind (hallo Alexandra!). Zu den Gewinnen, zu denen mich viele ungeduldige Leser löchern: Ich war die letzten Wochen fast täglich mit dem Eintüten großer und kleiner Preise beschäftigt. Knapp 300 Preise brauchen halt ihre Zeit, wenn nebenbei noch andere Dinge gemacht werden müssen. Sogar Susans Tochter hat mir ein paar Tage beim Einpacken und Verschicken geholfen. Manche Firmen haben mir allerdings die Preise noch immer nicht geschickt (drohender Zeigefinger!).**

## CD oder DVD?

Vor kurzem hat sich mein CD-ROM Laufwerk verabschiedet. Also muss ein neues her. Die Frage ist nun, lohnt es sich für einen Rollenspiel-/Strategiespieler, auf ein DVD-Laufwerk umzusteigen? Ist dies das Speichermedium der (Spiele-)Zukunft? Oder reicht hierzu das normale CD-ROM Laufwerk? Und: Kann man sich mit dem DVD Laufwerk im Rechner auch die Film-DVD's ansehen? Für eine kurze Entscheidungshilfe wäre ich dankbar. **(Carsten Vonnahme)**

**Jochen empfiehlt Ihnen ein DVD-Laufwerk. Nicht nur, damit Sie jeden Monat seine DVD des Monats ansehen können – in der Tat ist die DVD zukunftsträchtiger als eine normale CD-ROM. Manche Hersteller veröffentlichen auch DVD-Fassungen ihrer Spiele: So erschien beispielsweise »Baldur's Gate« auf DVD sowohl in deutscher Übersetzung als auch im englischen Original.**

## WIE ALT BIN ICH?

**Sebastian Dowiasch, Christian Kurek, Stephan Ogroske, Andreas Stoller** und **Hans Rudolf Vogt** tippten mein Alter alle richtig und dürfen sich über eine signierte PC-Player-Ausgabe mit einer persönlichen Widmung von mir freuen. Herzlichen Glüccwunsch auch von der ganzen Redaktionsmannschaft!



Steffi - noch immer 26.

## Such mich!

Viele Spiele werden heutzutage auf mehreren CDs ausgeliefert. Doch die wenigsten unterstützen es, wenn man mehrere CD-ROM-Laufwerke besitzt. Die einen Spiele verlangen die CDs grundsätzlich im ersten CD-Laufwerk, andere wollen sie in dem Laufwerk haben, in welchem sich die CD befand, als das Spiel installiert wurde. Das gibt Probleme, wenn sich der Laufwerksbuchstabe ändert, etwa durch Einbau einer weiteren Festplatte. Bei Spielen wie beispielsweise »Baldur's Gate« ist man so stets gezwungen, die CD zu wechseln. Es wäre sehr wünschenswert, wenn die Spiele in Zukunft alle vorhandenen Laufwerke unterstützen würden und nicht nur ein einzelnes. Nett wäre es auch, wenn dies bei Patches/Updates für aktuelle Spiele berücksichtigt würden. **(Egon Schmid)**

**Interessantes Problem – oft können Sie das umgehen, indem Sie die Vollinstallation wählen oder die Dateien von Hand auf die Festplatte kopieren und die entsprechenden Pfadangaben in der Spiel-Konfigurationsdatei ändern. Natürlich nur, wenn die Festplatte groß genug ist. Aber stimmt schon: Es ist ärgerlich, wenn ein Programm nicht in allen Laufwerken nachschaut, bevor es meckert.**

## Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

**mailbox@pcplayer.de**

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

**Future Verlag GmbH**
**Redaktion PC Player**
**Steffis Mailbox**
**Rosenheimer Str. 145h**
**81671 München**

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

# Tipps & Tricks per Fax

**Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.**

## Möglichkeit 1:

### Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

## Möglichkeit 2:

### Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

**Kosten:** DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

**Achtung:** Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

## Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

| Tipps & Tricks zu | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Age of Empires 2 | 10 | (0190) 192 464 – 110 |
| (Mehrspieler-Level) | 4 | (0190) 192 464 – 115 |
| Age of Wonders | 2 | (0190) 192 464 – 132 |
| Alpha Centauri, Einsteigertipps | 1 | (0190) 192 464 – 068 |
| | 6 | (0190) 192 464 – 070 |
| Amerzone | 2 | (0190) 192 464 – 111 |
| Anno 1602: | | |
| Neue Inseln, neue Abenteuer | 4 | (0190) 192 464 – 050 |
| AOE: Rise of Rome, Einsteigertipps | 2 | (0190) 192 464 – 040 |
| | 7 | (0190) 192 464 – 056 |
| Baldur's Gate | 13 | (0190) 192 464 – 065 |
| (Subquests) | 5 | (0190) 192 464 – 072 |
| Baldur's Gate: | | |
| Legend of the Sword Coast | 4 | (0190) 192 464 – 082 |
| Caesar 3 | 2 | (0190) 192 464 – 045 |
| Civilization Call to Power | 3 | (0190) 192 464 – 075 |
| Civilization 2: Test of Time | 2 | (0190) 192 464 – 112 |
| Colin McRae Rally | 1 | (0190) 192 464 – 036 |
| Comanche Gold | 6 | (0190) 192 464 – 027 |
| C&C 3: Tiberian Sun | 15 | (0190) 192 464 – 106 |
| Commandos | 10 | (0190) 192 464 – 014 |
| Commandos: Im Auftrag der Ehre | 8 | (0190) 192 464 – 076 |
| Conflict Freespace | 6 | (0190) 192 464 – 029 |
| Curse of Monkey Island, The | 6 | (0190) 192 464 – 015 |
| Dark Project: Der Meisterdieb | 10 | (0190) 192 464 – 059 |
| Descent 3 | 2 | (0190) 192 464 – 095 |
| Discworld Noir | 6 | (0190) 192 464 – 098 |
| Dominion | 8 | (0190) 192 464 – 026 |
| Dune 2000 | 6 | (0190) 192 464 – 032 |
| Dungeon Keeper 2, Teil 1 | 5 | (0190) 192 464 – 096 |
| Teil 2 | 6 | (0190) 192 464 – 100 |
| Driver | 4 | (0190) 192 464 – 116 |
| Earth 2150 | 3 | (0190) 192 464 – 117 |
| F1 Racing | 2 | (0190) 192 464 – 016 |
| F-16 + MIG 29 | 7 | (0190) 192 464 – 058 |
| F22 Total Air War | 2 | (0190) 192 464 – 042 |
| Fallout | 4 | (0190) 192 464 – 017 |
| Fallout 2, Teil 1 | 8 | (0190) 192 464 – 060 |
| Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 067 |
| FIFA 2000 | 2 | (0190) 192 464 – 118 |
| Final Fantasy 7 | 10 | (0190) 192 464 – 024 |
| Final Fantasy 8, Teil 1 | 8 | (0190) 192 464 – 134 |
| Teil 2 | 12 | (0190) 192 464 – 135 |
| Frankreich 98 | 3 | (0190) 192 464 – 018 |
| Freespace 2 | 8 | (0190) 192 464 – 128 |
| Gabriel Knight 3 | 8 | (0190) 192 464 – 127 |
| Gangsters | 3 | (0190) 192 464 – 057 |
| Grand Prix Legends | 2 | (0190) 192 464 – 037 |
| Grim Fandango | 7 | (0190) 192 464 – 048 |
| Half-Life (deutsch), Teil 1 | 2 | (0190) 192 464 – 038 |
| Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 051 |
| Heroes of Might and Magic 3 | 2 | (0190) 192 464 – 083 |
| Hidden & Dangerous | 7 | (0190) 192 464 – 107 |
| | 3 | (0190) 192 464 – 102 |
| Homeworld | 9 | (0190) 192 464 – 119 |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | 14 | (0190) 192 464 – 125 |
| Jagged Alliance 2 | 8 | (0190) 192 464 – 084 |
| King's Quest 8 | 6 | (0190) 192 464 – 054 |
| KKND 2 | 7 | (0190) 192 464 – 033 |
| Klingon Honor Guard | 7 | (0190) 192 464 – 034 |
| Lands of Lore 3 | 5 | (0190) 192 464 – 077 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | 9 | (0190) 192 464 – 113 |
| Longest Journey, The | 8 | (0190) 192 464 – 138 |
| Machines | 7 | (0190) 192 464 – 088 |
| Mech Commander | 7 | (0190) 192 464 – 035 |
| Mech Warrior 3 | 6 | (0190) 192 464 – 097 |
| Might & Magic 6, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 030 |
| Teil 2 | 6 | (0190) 192 464 – 031 |
| Might & Magic 7 | 1 | (0190) 192 464 – 093 |
| Teil 1 | 8 | (0190) 192 464 – 099 |
| Teil 2 | 5 | (0190) 192 464 – 105 |
| Nightlong | 4 | (0190) 192 464 – 043 |
| Nox | 8 | (0190) 192 464 – 142 |
| Outcast, Teil 1 | 7 | (0190) 192 464 – 094 |
| Teil 2 | 4 | (0190) 192 464 – 103 |
| Waffen | 2 | (0190) 192 464 – 104 |
| Pharao | 2 | (0190) 192 464 – 120 |
| Pizza Syndicate | 4 | (0190) 192 464 – 071 |
| Planescape: Torment | 13 | (0190) 192 464 – 136 |
| Populous 3, Einsteigertipps | 2 | (0190) 192 464 – 039 |
| Teil 1 | 4 | (0190) 192 464 – 049 |
| Teil 2 | 5 | (0190) 192 464 – 052 |
| Populous: Unentdeckte Welten | 3 | (0190) 192 464 – 089 |
| Quest for Glory 5: Dragon Fire | 5 | (0190) 192 464 – 066 |
| Railrad Tycoon 2: Second Century | 4 | (0190) 192 464 – 085 |
| Rainbow Six | 6 | (0190) 192 464 – 041 |
| Rainbow Six: Rogue Squadron | 4 | (0190) 192 464 – 069 |
| Rainbow Six: Rogue Spear | 10 | (0190) 192 464 – 121 |
| Rayman 2 | 8 | (0190) 192 464 – 124 |
| Rent-A-Hero | 3 | (0190) 192 464 – 047 |
| Return to Krondor | 6 | (0190) 192 464 – 062 |
| Revenant | 5 | (0190) 192 464 – 122 |
| Ring des Nibelungen | 4 | (0190) 192 464 – 044 |
| Riven | 4 | (0190) 192 464 – 019 |
| Rollercoaster Tycoon | 1 | (0190) 192 464 – 078 |
| Shadow Company | 4 | (0190) 192 464 – 123 |
| Shadow Man | 8 | (0190) 192 464 – 108 |
| Siedler 3, Einsteigertipps | 1 | (0190) 192 464 – 046 |
| Teil 1 | 4 | (0190) 192 464 – 055 |
| Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 063 |
| Siedler 3: Geheimis der Amazonen | 4 | (0190) 192 464 – 114 |
| Silver | 3 | (0190) 192 464 – 079 |
| Sims, The | 2 | (0190) 192 464 – 139 |
| Speed Busters | 1 | (0190) 192 464 – 061 |
| Starcraft Brood War | 3 | (0190) 192 464 – 073 |
| Star Trek: Birth of the Federation | 5 | (0190) 192 464 – 101 |
| Star Trek: Der Aufstand | 3 | (0190) 192 464 – 137 |
| Star Wars Episode 1. | 7 | (0190) 192 464 – 090 |
| Die dunkle Bedrohung | | |
| Street Wars | 3 | (0190) 192 464 – 091 |
| System Shock 2 | 7 | (0190) 192 464 – 109 |
| Thandor | 2 | (0190) 192 464 – 140 |
| Tomb Raider 2, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 021 |
| Teil 2 | 6 | (0190) 192 464 – 028 |
| Tomb Raider 3, Teil 1 | 10 | (0190) 192 464 – 053 |
| Teil 2 | 10 | (0190) 192 464 – 064 |
| (alle Secrets) | 5 | (0190) 192 464 – 074 |
| Tomb Raider 4, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 126 |
| Teil 2 | 13 | (0190) 192 464 – 130 |
| Ultima 9 | 7 | (0190) 192 464 – 129 |
| Teil 2 | 10 | (0190) 192 464 – 133 |
| Unreal | 9 | (0190) 192 464 – 022 |
| Verkehrsgigant, Der | 2 | (0190) 192 464 – 141 |
| Völker, Die | 1 | (0190) 192 464 – 086 |
| | 7 | (0190) 192 464 – 092 |
| Warzone 2100 | 8 | (0190) 192 464 – 087 |
| Wheel of Time | 4 | (0190) 192 464 – 131 |
| Wing Commander Prophecy | 5 | (0190) 192 464 – 023 |
| X-Files: The Game | 4 | (0190) 192 464 – 025 |
| X-Wing Alliance (bis Mission 30) | 8 | (0190) 192 464 – 080 |
| (ab Mission 31) | 7 | (0190) 192 464 – 081 |

| Jahresinhalte | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Jahresinhalt 2000 | 2 | (0190) 192 464 – 900 |
| (ohne Tests + Tipps) | | |
| Tipps-Übersicht 2000 | 1 | (0190) 192 464 – 902 |
| Test-Übersicht 2000 | 1 | (0190) 192 464 – 903 |
| Jahresinhalt 1996 | 5 | (0190) 192 464 – 911 |
| Jahresinhalt 1997 | 5 | (0190) 192 464 – 910 |
| Jahresinhalt 1998 | 5 | (0190) 192 464 – 912 |
| Jahresinhalt 1999 | 5 | (0190) 192 464 – 913 |
| Tipps-Übersicht 93-97 | 3 | (0190) 192 464 – 930 |
| Tipps-Übersicht 98 | 1 | (0190) 192 464 – 931 |
| Tipps-Übersicht 99 | 1 | (0190) 192 464 – 932 |

| Dienstleistungen | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Hardware-Hitliste | 2 | (0190) 192 464 – 940 |
| Hotlines der Spielehersteller | 1 | (0190) 192 464 – 941 |

# VORSCHAU

**Von der nächsten PC Player dürfen Sie einiges erwarten.**

## AUCH DAS NÄCHSTE HEFT SPIELT EINE ROLLE

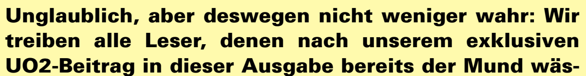




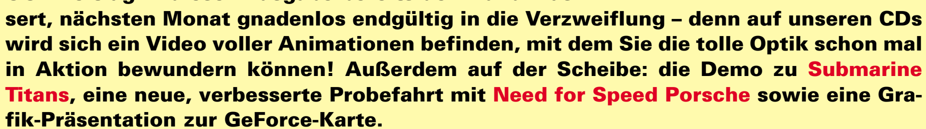
**Versprochen: Obwohl wir bereits dieses Mal mit einem Rollenspiel-Schwerpunkt glänzten, wird uns das heldenhafte Genre auch im Juli beschäftigen. Dafür sorgen schon mal Ultima Online: Renaissance und Everquest: Ruins of Kunark, die aktuellen Erweiterungen zu den beiden populären Online-RPGs. Zudem erwarten wir Soulbringer, einen Genre-Beitrag von Infogrames mit ganz besonders hübscher Grafik, Arcatera, die Schwerter-Oper aus deutschen Landen, sowie zwei umfangreiche Previews zu Vampire und Icewind Dale. Aber auch strategische Sieger und Besiegte wird es geben: Der Weltraum-Imperialist Reach for the Stars, der Weltkriegs-General Sudden Strike, der Fantasy-Held Kingdom under Fire und der Action-Stratege Ground Control tragen diesen Konflikt unter sich aus. Und damit Freunde von Trubel und Trallala nicht darben müssen, werden wir Ihnen die Space-Shooter Tachyon: The Fringe und X-Tension sowie (endlich) das Action-Adventure MDK 2 kredenzen. Wohl bekomm's ...**



## ULTIMA ONLINE 2: DAS VIDEO



**Unglaublich, aber deswegen nicht weniger wahr: Wir treiben alle Leser, denen nach unserem exklusiven UO2-Beitrag in dieser Ausgabe bereits der Mund wässert, nächsten Monat gnadenlos endgültig in die Verzweiflung – denn auf unseren CDs wird sich ein Video voller Animationen befinden, mit dem Sie die tolle Optik schon mal in Aktion bewundern können! Außerdem auf der Scheibe: die Demo zu Submarine Titans, eine neue, verbesserte Probefahrt mit Need for Speed Porsche sowie eine Grafik-Präsentation zur GeForce-Karte.**





## JETZT IN FARBE! UND BUNT

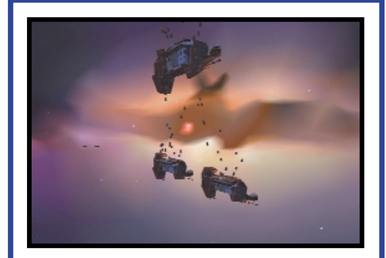
Wer ist wohl die Schönste im ganzen Land: Voodoo 5, GeForce2 GTS oder ATI Radeon 256? Unser großer Grafikkarten-Vergleichstest bringt schließlich doch die Wahrheit ans Licht – besser als ein Zauberspiegel es je könnte.



## 7/2000 erscheint am 7. Juni*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.



## VOM ABENTEURER ZUM ALLROUNDER

Unser Firmenportrait befasst sich diesmal mit einem Unternehmen vergleichsweise vorgerückten Alters: Unsterbliche Adventure-Helden wie Larry Laffer oder Roger Wilco entsprangen ebenfalls dem Hause Sierra wie moderne Action-Gymnastiker im Stile von »Half-Life« oder Strategicals à la »Homeworld«. Wir berichten über Wandel und Tradition bei einem der bedeutendsten Hersteller überhaupt..
















# FINALE

## TOYS FOR BOYS



Neulich in einer Unternehmens-Infoschrift gesehen: Zwei eindeutig internationale Ausgaben des Future-PlayStation- und T3-Magazins. Beachten Sie besonders die züchtig verhüllte Lara mit langen Ärmeln und reduzierter Oberweite, die wohl nur knapp dem Schleier entkommen konnte. Die Bikini-Mädels des T3-Magazins sind im Land der aufgehenden Sonne ebenfalls arbeitslos.
Und nun die monatliche Finale-Preisfrage: Wenn Sie wissen, in welchen Ländern beide (!) Zeitschriften erscheinen, genügt eine Mail an ra@pcplayer.de – vielleicht gibt es ja etwas zu gewinnen ...

**Ferne Länder: das PlayStation- und T3-Magazin in der orientalischen Lizenz-Ausgabe.**

## APRIL + UDO = MASTERMIND



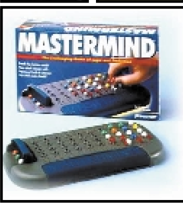
**»Nun schneide mir endlich die dumme Frisur ab.«**

**In der letzten Ausgabe fragten wir nach einer lustigen Bildunterschrift für das »Udo meets April«-Foto. Sieger nach Punkten ist Jan Kuphal, der gleich drei Varianten einschickte. Die unserer Meinung nach beste sehen Sie unter dem links abgedruckten Foto.**
**Und worauf wir eigentlich abgezielt haben: Kennt denn keiner mehr die Schachtel des Denkspiels »Mastermind«, das der israelische Telekommunikationsexperte Mordechai Meirowitz (kein Witz jetzt) 1971 auf der Nürnberger Spielwarenmesse vergeblich großen Spielzeugfabrikanten anbot? Nur Invicta Plastics, ein britischer Hersteller von Lernspielen, erkannte das wahre Potenzial – das Spiel wurde ein Hit und Meirowitz ein reicher Mann.**
**Für Fans daneben die brasilianische Verpackung: Beachten Sie den rauchenden (!) Kleinkriminellen rechts im Bild, der für brasilianische Verhältnisse wohl so cool wie Freund Spitzbart auf der uns bekannten Pappschachtel aussieht. Heutzutage guckt Mastermind öde abgerundet und ohne Charme aus der Wäsche.**










**Mastermind: die gute alte, die brasilianische und die aktuelle Schachtel.**

## REISE-TROPHÄEN

In guter Tradition sammeln wir bei Touren in ferne Länder alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Und wenn der Zoll nichts dagegen hat, präsentieren wir unsere Schätze dann im Finale. Bei den Goodies von der Game Developers Conference wäre es beinahe kritisch geworden: Der Schrumpfkopf einer Personalberatungsfirma, bei der man sich besser nicht vorstellt, fällt fast unter das Artenschutzabkommen. Die »Munch's Oddysee«-Spritze, gefüllt mit einer undefinierbaren Flüssigkeit, könnte auch als Droge durchgehen. Nur das 3Dfx-Jojo ist etwas für die ganze Familie. Gut gelacht haben wir im Flugzeug über den Rat auf der Erdnuss-Tüte, nicht das Fenster zu öffnen. Wer kommt schon auf so eine Idee? Und warum zieht es gerade so stark? **(ra)**




**Schrumpfkopf, Spritze und Jojo machen alle Kinder froh.**

## BIMBES-GATE

Falls Sie sich gewundert haben, wo letzten Monat der Gag beim Beitrag »Bimbes-Gate« war: Trotz genauester Scan-Angaben landete das falsche Bild des »1990«-Tests aus PC Player 9/94 im Finale. Hier ist – hoffentlich – der richtige Schnappschuss zum Thema Parteienfinanzierung. Wenn nicht, war es vielleicht eine Sache des Ehrenworts.




**Sieben Millionen für eine Exportgenehmigung – wer kann da schon Nein sagen?**

## tikis MS-SpielDOSe




»Am spannendsten sind doch immer die Spiele, bei denen man nur ein Leben hat.«

## Und dann war da noch ...

**... Martin Gäßler, der in einem Umschlag 18 (!) Postkarten für den E3-Wettbewerb und 31 (!!!) Karten für die PC-Verlosung steckte und auf dem Kuvert vermerkte: »Bitte verteilen Sie beiliegende Teilnahmekarten in den jeweiligen Verlosungstöpfen, so dass nicht alle auf den gleichen Plätzen liegen.« Da verschlägt es uns die Sprache. Eine Handvoll Karten aus einem Haus sind nichts neues (und werden alle artig aussortiert, also sparen Sie sich die Mühe), aber 49 Karten? Hallo?**

**Die Methode zur sicheren Preisrätsel-Disqualifizierung: 49 namensgleiche Karten.**